Tot.204

焦点：E3前的审判日——年度大作大集结！E3展前热身战！

中国电视游戏第1刊

游戏机实用技术

UCG 十年



小说回廊

战场的女武神

四叶草重获新生

新公司白金两年后携世嘉再度出击

特别企划

自由城观光指南

GTA IV 旅游资讯手册

前线狙击特别版

潜龙谍影4 爱国者之枪

全方位前瞻

游戏名人堂

用视觉感动心灵 金泽浩隆

特稿

世纪联姻

21世纪的厂商并购浪潮

前线狙击

勇者斗恶龙V
薄暮传说
生化危机5
交叉利刃

研究中心

横行霸道IV
召唤之夜
战场的女武神
怪物猎人 携带版 2nd G

攻略透解

Bleach 灵魂升温 5
光辉圣约2 意志

特快专递 小国王与约束之国 FFCC 真·风神制作

2008.6B 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
12>
9 771008 060006

Gamehalo DVD mini 超级大作最新预告片！

潜龙谍影4 爱国者之枪 | 杀戮地带2 | 战争机器2
无尽的未知 | 镜之边缘 | 精彩试玩 谍影重重
斗剧08' 罪恶装备AC 中国代表决定战



本期赠品

游戏城寨赠阅版+Gamehalo DVD mini

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

总第204期 TV GAME半月刊
2008年6月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

Part 1

6B

COVER STAFF

封面用图：《潜龙谍影4 爱国者之枪》
封面设计：一刀

©1987 2008 Konami Computer Entertainment Co., Ltd













游戏情报站

《潜龙谍影4》制作完成，大规模宣传展开 8
《吉他英雄IV》公开，售价将达189美元？ 12
《生化危机5》预计明年3月发售，目标销量230万 9
《龙之子 VS. Capcom》超级英雄大乱斗 13

前线狙击

四叶草重获新生，新公司白金两年后携世嘉再度出击！ 22
交叉利刃 26
生化危机5 28
勇者斗恶龙V 30
薄暮传说 32

特快专递

小国王与约束之国 FFCC 52

研究中心

横行霸道IV 54
召唤之夜 62
战场的女武神 64
怪物猎人 携带版 2nd G 66

攻略透解





游戏名人堂

用视觉感动心灵——金泽浩隆 48

游戏立方

多边共享区 100
问题小卖部 104
软硬兼施 106
菜鸟领航员 108
秘密花园 110
真·天下无双 111
绘梦人 112

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

Bleach 灵魂升温5 ①	SCE ②	格斗 ③
PSP ④ / Bleach ヒート・ザ・ソウル5 ⑤		⑥ 日版
2008年5月15日 ⑦	1人 ⑧	4980日元 ⑨
无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：全年龄	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊

CONTENTS
Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
社长助理：杨晶 王伊浩
执行主编：郑翔
责任编辑：王桦
一编室主任：高峻兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明炅
广告总监：刘方
编委：黄建华 冯健 罗焕彬 王锐晶
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市雁家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字6200004000011
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年6月16日
定价：人民币12.00元

游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

阿瓦隆代码 34
多卡邦之旅 友情对决 35
恶魔城 被夺走的刻印 35
风之咏叹调的迷宫 89
光辉圣约2 意志 46 84
海格力斯的荣光 魂之证明 90
无限航路 24
勇者斗恶龙Ⅴ 30
召唤之夜 62

PS2

风来的西林3 机关屋中沉睡的公主 37
玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 37
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗 88
无双大蛇 魔王再临 89
战国BASARA X 35

PS3

阿尔法协定 38
薄雾 46
鬼刃 39
黑手党Ⅱ 39
横行霸道Ⅳ 54
交叉利刃 26
猎天使魔女 23
潜龙谍影4 爱国者之枪 16
生化危机5 28
鹰击长空 38
战场的女武神 64 126
诅咒 38

PSP

Bleach 灵魂升温5 46 78
Fate/老虎斗技场 强化版 36
大力工头 46 89
怪物猎人 携带版 2nd G 47 66

Wii

超级马里奥棒球场 家庭棒球赛 34
疯狂世界 25
凉宫春日的忧郁 36
小国王与约束之国 FFCC 52

X360

阿尔法协定 38
薄暮传说 32
鬼刃 39
黑手党Ⅱ 39
横行霸道Ⅳ 54
猎天使魔女 23
偶像大师 Live For You! 90
生化危机5 28
无尽的未知 36
鹰击长空 38
诅咒 38

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 14
新作短波 未发售游戏的最新资讯大杂烩 34
黄金眼 最近发售游戏的多视角评价 46
游风艺苑 用画笔描绘你自己的游戏世界 87
游戏进行时 挖掘二线精彩 品位热门流行 88
编辑部落 这里是UCG小编们的纸上博客 91
PS2殿堂 回味昔日经典 探索全新风采 92
360全方位 搜罗半月间次世代先锋最新动向 94
Wii世代 解读异质主机的方方面面 96
PS3 HOME 带给你关于PS3的一切 98
影漫搜查线 全面网罗近期流行娱乐资讯 114
自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 116
读编往来 读者与编辑的轻松交流 118
小编寄语 倾听小编们的生活感悟 124
新作发售表 近期即将发售的游戏列表 134

Gamehal DVD 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有Gamehal标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

文 星夜 美编 木仙

E3前的审判日

年度大作大集结！E3展前热身战！

焦点 OUR FOCUS

5月中旬，微软、索尼、世嘉、Konami、EA 等公司相继召开了面向媒体的展示会，若是将这些会议都加起来，差不多相当于一个小型的 E3 展了。可惜的是，在这些会议中并没有太多的新作公开，大多都是早已公布的老面孔，只不过是提供了完成度更高的试玩版，让记者们更深入地感受这些即将于秋冬时期推出的新作，而那些依然蒙着面纱的神秘新作预计仍然要等到 E3 展才会公布。但是在这些展示会中仍然有不少年末商战的重头作，索尼将其媒体展示会命名为"E3 前审判日"（pre E3 Judges' Day），仿佛预示着索尼将会在 7 月份的 E3 展中有重大举动。

X360 春季展示会2008

5 月 13 日，微软在旧金山举办了"X360 春季展示会 2008"，邀请了世界各国共 150 多名记者，会中公开了将于年内发售的众多作品。在展示会中以数人一组的方式划分为多个小组，由开发者面对面地对游戏概要进行介绍，同时进行实际操作演示。在展示会开始之前，微软游戏制作室副总裁 Shane Kim 说："去年微软依靠《质量效应》、《光环3》以及第三方的《生化奇兵》等大作过了一个好年。今后也将会延续这一战略。今年的《横行霸道 IV》已经获得大成功，而今天众多游戏开发者都来到了现场，展示的游戏全部都将在年内发售。"



X360美国销量过千万

微软互动娱乐部副总裁 Don Mattrick 表示，X360 在美国的实际销量已经超过 1000 万台，他说："历史告诉我们，第一家达到 1000 万台主机销量的公司总是会赢得主机大战。我们独一无二地在游戏业界创造了新的基准。"

尴尬的是，微软表示 X360 全球总销量超过了 1900 万台，"这个数字超过了其他任何一台次世代主机"。然后记者们很快指出任天堂早已宣布 Wii 的销量已达到 2400 万台，对此微软发言人尴尬地说："X360 是'高清'游戏平台的最高销量。"另外，Xbox LIVE 用户超过了 1200 万，比去年的这个时候增加了足足 600 万。

微软一直很重视率先突破"千万销量"，曾经通过压货的方式让 X360 全球出货量率先过千万，后来 Xbox LIVE 用户突破千万也被比尔·盖茨大张旗鼓地宣传。但是分析家认为 X360 美国销量率先过千万"意义不大"，因为 Wii 在全球各地的销量很快就要全面超过 X360，PS3 也在奋起直追，Janco 公司分析家 Mike Hickey 认为这只不过是微软"为自己鼓劲"。

时隔8年，Rare名作归来

10 年前，Rare 在 N64 上推出的《班卓熊大冒险》销量将近 400 万套，轻松奇妙的冒险感觉至今仍令人记忆犹新。由于该品牌的所有权归 Rare 自己所有，因此在转投微软后，续作也得以在 X360 上登场。在"X360 春季展示会 2008"中，《班卓熊大冒险 3》（Banjo-Kazooie：Nuts & Bolts）首次公开。在这个与前作相隔 8 年的游戏中，Banjo、Kazooie、Mumbo Jumbo 和 Klungo 等熟悉的角色都会再次与玩家见面。

游戏中，玩家将会在六大世界冒险，保持了 Rare 古怪而充满想像力的特点。将各种载具进行改造是本作的主要特点，在 Mumbo 的机械商店中，可以买到上千种零部件，玩家可以从挡板、车轮等最基础的零部件开始，任意搭配组合成一辆古怪的载具。在载具装配方面没有多少限制，只要符合物理规律即可，也就是说，具备了车体、推进装置后，其他的一切几乎都可以任意改造，动力装置包括有喷气机、涡轮式推进器、热气球等，玩家也可以自由添加翅膀、油箱、引擎等。游戏刚开始可用的零部件很少，随着游戏的进行会逐渐增多，还可以得到大炮、激光炮、火箭发射器等武器，还可以在车底安装弹簧让汽车实现跳跃功能。如果觉得自己装配的汽车有哪个部位不够理想，还可以开回商店进行修改。



本作对应 Xbox LIVE，玩家可以用自己设计的汽车与好友在线对抗。本作预计于今年 11 月发售。

◀各式各样的古怪载具是本作的主要特色。

《宝贝万岁 天堂的烦恼》公开



预定于 9 月发售的《宝贝万岁 天堂的烦恼》（Viva Pinata：Trouble in Paradise）将由 Rare 再次操刀，原作中的皮纳塔可爱生物们将全部收录，而且还增加了 30 多种皮纳塔。为了吸引更多玩家，本作的用户界面和教学模式进行了改良，将更容易上手。

玩家在游戏中的目标是把皮纳塔们吸引到自己的花园里，免得他们被邪恶的 Pester 抓走。将细心照顾培育的皮纳塔送到各种派对中就可以得到金钱奖励，用金钱可以把花园装点得更漂亮，吸引更多的皮纳塔。在花园中增加了诸如火箭飞船、海盗战舰等小玩具，玩家还可以得到沙地、雪地等不同的土壤，吸引更多样化的动物。

本作的一大特点是加入了双人合作模式，第二名玩家可以帮忙播种、浇水。另外一个有趣的新要素是加入了"皮纳塔之眼"，玩家可以用 Xbox LIVE Vision 摄像头读取专用卡片上的条形码，这样就可以在游戏中获得隐藏的皮纳塔。Rare 正在考虑通过游戏杂志或网站赠送卡片。除了卡片之外，Rare 也会直接在网站中发布部分卡片的 JPEG 图片，只要用摄像头对准屏幕中的条形码，也同样可以得到隐藏皮纳塔。

X360将与NDS联动？



Rare早已确定将会推出NDS版《宝贝万岁》，现在这款游戏确定由THQ发行，定名为《宝贝万岁 口袋天堂》（Viva Pinata：Pocket Paradise），将于第四季度上市。本作将以X360版的第一作为基础，但是在界面和操作上是针对NDS触摸屏特点而设计的。

与X360版相比，本作将增加了7种皮纳塔，每种都是针对特定环境，还穿插了过场动画。本作将有12段CG动画作为教学演示，这些动画与《宝贝万岁》的电视动画版有关。游戏还新增了操场模式。而通过NDS的无线通信功能，玩家可以与好友交换皮纳塔。

由微软帮任天堂开发游戏，这看起来实在很有讽刺意味，其实在2005和2006年间，Rare已经通过THQ在NDS上推出了多款游戏。而这次的《宝贝万岁 口袋天堂》甚至曾经考虑过实现X360和NDS的联动，本作设计师Justin Cook表示，NDS在儿童中很流行，通过X360与NDS版的互动，可以吸引更多儿童购买X360，而吸引低年龄玩家正是微软开发“《宝贝万岁》系列”的目标。但是由于时间问题，本作最终放弃了与X360版的互动。

《神鬼寓言2》规模将达前作10倍以上

英国Lionhead的角色扮演大作《神鬼寓言2》目前已经确定将于年内发售，微软表示，本作的规模将会达到前作的10倍以上。制作人Peter Molyneux表示，目前本作的主体开发工作已经完成，剩下的时间主要用于修正BUG以及在画面等方面进行改良，因此游戏的最终画面将会比目前公开的出色许多。

Molyneux对一个新DEMO进行了演示，这个DEMO是在游戏刚开始的一个小镇中。玩家在游戏中的行为将会对游戏世界产生各种影响，比如在一个城镇中，如果玩家经常将罪犯捉拿归案，经过十来年后，该地区可能会成为繁华的商贸中心。而如果你与恶人同流合污，那里将成为一个充满罪恶的破败之地。你可以对城镇中的人们摆出各种粗鲁的动作，久而久之他们就会对你骂脏话，与前作不同的是，本作在剧情演出部分也可以让玩家做各种小动作，而且这也会影响到剧情对话。



《战争机器2》将X360推向极限！



系列制作人CliffyB在展示会中演示了《战争机器2》的第二关，即之前公布的预告片所在的关卡。CliffyB表示本作将会是完全超越前作的里程碑式作品。本作中不仅场景的可破坏性大大提高，而且规模将会达到前作的5倍。在画面上，CliffyB表示他们已经把X360的机能推向了极限。

CliffyB表示，本作在场景方面将会有更强烈的“距离感”，有大约30%的时间是在地下战斗。游戏事件所处的时间是在冬季，因此会有一些冰雪覆盖的关卡。另外，前作中可向队友发出指令的系统在本作中将会被废除，CliffyB认为该系统对游戏本身纯属多余。

《救世魔神》8月发售，加入双打模式

去年微软的秋冬商战可以说是从8月份的《生化奇兵》开始的，而今年微软也将会从8月份开始逐步推出宣传已久的多款大作。在X360春季展示会中，微软宣布《救世魔神》将于8月19日在北美发售，欧版为8月29日发售。

本作开发商硅骑士表示，本作是他们酝酿了10年的作品，最早是在1999年的E3展中公布，当初的计划是对应PS，类型为角色扮演，游戏时间80小时，包含60分钟的过场动画，采用4～5张CD-ROM。显然，这个目标实在野心太大，因而只能延期，接着又决定转投NGC。后来的五六年时间里，该作音信全无，直到2005年微软的X05会议中才再次出现，并宣布为X360独占游戏，而在此后又经历了多次延期。现在，《救世魔神》的发售时间终于最终敲定，而且同时确认玩家可以通过在线双打模式与好友共同完成主线剧情。



索尼E3前审判日

月初在欧洲举办PS Day时，索尼就已经透露接下来也将会在美国举办同类性质的展示会。5月16日，索尼在好莱坞罗斯福酒店举办了“E3前审判日”展示会，提供多款备受关注的作品供记者们体验试玩。令人失望的是，这个在美国举办的“E3前审判日”与欧洲举办的会议内容基本相同，并没有令人惊喜的新作公开，不过还是提供了在欧洲并未展示的一些游戏和最新DEMO。索尼之所以将这个面向媒体的展示会定名为“E3前审判日”，是因为这次邀请的记者都是将会参与今年E3展最佳游戏评选的知名媒体记者们，让他们在E3召开的两个月前就能对索尼的一些主要作品进行“审判”。



PS3全球累计销量1300万

在“E3前审判日”召开的两天前，索尼集团公布了2007财年（2007年4月1日～2008年3月31日）的收入报告。这个财年索尼创造了足以令其自豪的骄人业绩，财年销售收入达到8.9万亿日元，运营利润达到3745亿日元，同比提高422%，这是索尼集团成立以来第二高的成绩；净利润方面也达到了3694亿日元，同比提高192.4%，是索尼建社以来净利润最高的一年！

索尼集团的出色业绩主要是依靠Bravia液晶电视、Vaio电脑、Cybershot数码相机等产品，另外甩卖金融部门大量股份以及卖掉多处物业也是利润提高的重要原因。游戏部门仍处于亏损状态，但财年亏损额从2323亿日元减少到1245亿日元，销售额提高26.3%，达到1.3万亿日元。在这个财年内，PS3销量为924万台，目前累计销量1300万台；PSP财年销量为1389万台，同比提高438万台；PS2销量1373万台，同比仅减少了不到100万台。

软件方面，PS2游戏销量为1.54亿套，同比降低3950万套；PS3游戏销量从4460万套提高到5790万套，PSP销量为5550万套，同比提高80万套。索尼预计本财年PS2销量为900万台，PSP为1500万台，PS3为1000万台。三部主机的软件总销量为2.5亿套。

PS家族4个月创收19亿美元

SCEA总裁Jack Tretton表示，4月份PS3在美国的游戏销售额大幅提高了410%，《横行霸道IV》与《GT赛车5 序章版》让当月PS3游戏销量超过了200万套。“很明显，《GTA》给PlayStation留下了大量的遗产，加上《GT赛车5 序章版》的隆重推出，让消费者在本月里大受刺激。”

当月PS3在美国的销量为18.7万台，比去年同期提高127%。PSN用户总数已经超过800万，内容下载量突破1.4亿，其中4月份在美国的下载量就有将近600万。美国的PSN用户为390万。此外，刚刚在美国上市的DualShock3振动手柄也受到了玩家的热烈欢迎，自从4月15日在美国上市以来，只用了两个星期的时间就完成了1090万美元的销售额，相当于周销量10万支。另外当月PSP游戏在美国的销量也超过了100万套，硬件销量小幅提高5.4%。Tretton表示，从今年1月1日至今，PlayStation品牌已经创造了19亿美元的销售收入，比去年同期提高17.6%。



诡异之作《影中漫步》

2008年3月，在德国的一个展会中，波兰一家专门制作DEMO的公司Plastic展出了一个极为另类而又十分惊艳的DEMO，名为《影中漫步》(Linger in Shadows)。在这次的展示会中，也公布了本作的DEMO。

《影中漫步》是一个仅由5人开发的作品，将会在PSN上推出。乍看之下它只是一个技术演示片，不像是个游戏，但是那些惊人的场景其实是可以互动的，有时候画面中会出现按键提示，有时候还需要玩家晃动手柄才能看到一些隐藏的东西。而且游戏画面也非常古怪，你可以看到猫、狗、飞翔的液态生物、漂浮的空中平台等。总而言之，这不是一款真正的游戏，但是它会让你看到PS3的某些潜力，它预计将于夏季在PSN上提供下载。



编辑视点

盈利与市场份额

4月份此起彼伏的各种展示会让世界各地的游戏记者们忙个不停，虽说真正首次公开的游戏不多，其实还是有不少作品进行了内部演示，只不过由于保密协议，大概要到E3才能正式公开。虽说今年的E3展有不少厂商退出，但首次公开的游戏数量也许会比去年更多。

对于今年的E3展，无论是分析家还是普通玩家，都期待着索尼与微软能够宣布主机降价。微软似乎已经准备好了使用新工艺生产的新型号X360，在成本和散热性方面可以得到进一步控制，而且X360发售将近3年，在美国却始终没有进行大幅度降价，今年内确实是应该将价格大幅下调了。在“X360春季展示会”期间重点宣传的是《班卓熊大冒险3》等低龄化游戏，这表明X360在销量逼近2000万台之后，开始准备突破核心玩家群的界限，开拓“Light User”群体，而要吸引这些对游戏热情有限的消费者，首要条件就是偏低的主机售价，199美元才是业界公认的主机普及价位。此外分析家普遍认为今年PS3的销量将会超越X360，而这是微软最无法容忍的，为此就更应该通过大幅度降价让X360继续保持领先。

PS3方面，很多分析家认为今年PS3将会有另一轮的降价，但是最近索尼公布的PS3财年销量目标只有1000万台，仅比上一财年略高76万台。以今年PS3远超去年的大作阵容，这样的销售目标是相当保守的，这也许表明PS3今年并没有打算降价。因为SCE的目标是本财年实现盈利，因此可能不会为了提高市场份额而再度投入血本。Lazard Capital Markets分析家Colin Sebastian认为，现在对SCE来说主机市场份额已经是次要因素，盈利才是最高目标，在一个面向投资者的会议中，索尼管理层已经明确表明了这一立场。Sebastian说：“更重要的是，(索尼)管理层已经表明今年PS3不大可能降价，至少在近期之内没有这个计划。”

游戏情报站

栏目主持 星夜

NEWS
NEWS BLOG
INTERVIEW
EDITOR'S SPOTTING
CRITICISM

GAME NEWS STATION

新闻 | 名人博客 | 业界访谈 | 编辑视点 | 评论

本期大事记

5月13日 微软在旧金山召开“X360春季展示会2008”，公开了Rare开发的两款新作，并表示X360在美国国内销量率先突破千万。

5月13日 Konami大张旗鼓地召开了《潜龙谍影4》制作完成发布会，公开了与多家公司的交叉宣传。

5月14日 索尼宣布其2007财年净利润达到了历史最高水平，SCE亏损额从2323亿日元减少到1245亿日元。

5月15日 由三上真司等原Capcom四叶草工作室核心人员成立的Platinum Games一口气公布了三款新作，将由世嘉代理发行。

5月15日 任天堂宣布《口袋妖怪 白金》将于今年秋季登陆NDS。

5月16日 SCEA在好莱坞举办“E3前审判日”，提供多款新作试玩。

5月16日 SCE宣布《龙骑士传说》制作人吉田修平将会担任SCE全球制作室总裁。

5月16日 《星球大战》发行商LucasArts宣布退出美国游戏业协会ESA。

5月19日 EA宣布收购Take-Two的最终期限将会推迟到6月16日。

5月20日 Capcom召开财务决算说明会，宣布《生化危机5》将在2008财年内发售，目标销量230万套。

5月23日 Square Enix召开财务决算说明会，社长和田洋一表示《勇者斗恶龙IX》销量有望达到1000万。

特报 《潜龙谍影4》制作完成，大规模宣传展开！

PS3年度最受关注独占游戏《潜龙谍影4》即将于6月12日发售，该作的实际开发工作早在4月份就已经完成。5月13日，Konami大张旗鼓地为该作举办了制作完成发表会，SCE社长平井一夫等重量级人物到场庆贺，并且公开了本作与多家公司的合作宣传计划。

小岛秀夫表示，《潜龙谍影4》是一个浩大的工程，在对PS3机能的摸索、系列最大的内容含量、全球同步发售等方面都面临巨大挑战，游戏的开发团队阵容之豪华也是空前的。巨大的挑战甚至让小岛秀夫想到过放弃，但是为了系列的铁杆支持者们，“我们必须把它完成！”小岛秀夫还对PS3提出盛赞，他将PS3比喻为“SCE的久多良木健创造的一艘宇宙飞船”，《MGS4》通过这艘飞船抵达了月球，而“既然能够抵达月球，最终也将会抵达火星、土星。”

平井一夫也上台发表了讲话，他表示自己前不久也亲身体验了《潜龙谍影4》，一玩就是2个多小时，等到他放下手柄的时候，完全没有意识到自己已经在电视前坐了这么久。他说：“这绝对是一款能够让你玩到入迷的游戏。”平井一夫表示，索尼将会与Konami合作发行，对该作的首发和广告宣传全力支持。



交叉广告宣传

在发布会的最后，是“商业演讲”部分，在这一部分公布了《MGS4》与众多厂商的交叉宣传计划。与当初的《MGS3》一样，本作中也会有大量来自现实世界著名厂商的商品软广告，而游戏中的一些独特物品也会推出实物产品。

●《MGS4》×《刺客信条》



在今年的愚人节期间Konami放出了一段“刺客谍影”宣传片，也许很多人以为这只不过是一个愚人节的小玩笑，但是现在已经确认玩家确实可以在本作中得到艾泰尔的特殊服装。合作的契机是在去年东京游戏展期间，《刺客信条》制作团队与小岛秀夫见了面，双方言谈甚欢，于是就有了合作的想法。



●《MGS4》×“Regain”

现场播放了一段Regain牌运动饮料的广告，老斯内克喝了饮料之后一下子恢复了年轻。从6月10日开始，在日本各地便利店购买这种“Regain”饮料，就可以从《MGS4》原创便携屏幕擦和士兵狗牌中任选一种赠品。

●《MGS4》×索爱手机



索爱在日本的人气手机型号W62S也在《MGS4》中登场，现场播放了梵普等人使用该手机打电话的画面。另外在索爱运营的PlayNow手机网站中推出的大人气节目“努力上班族”也已经与Konami合作，斯内克和雷电都将客串登场。

●《MGS4》×“Triumph”

在《谍中谍》里汤姆·克鲁斯骑过的摩托车Triumph也将会在本作中出现，其实英国摩托车名门Triumph早在前作时就已经与Konami合作。这次在现场播放了夏娃与斯内克一起乘坐Bonneville T100摩托车的大魄力追逐画面，该公司的Speed Triple摩托车也会出现。



●《MGS4》×“UT”

著名T恤衫品牌UT将会为本作推出特制T恤衫，由新锐服装设计师根据该系列特色而设计的6款T恤将于6月12日发售，定价为1500日元。



●鸭子闹钟



游戏中阳阳常用的鸭子闹钟“GA-KO ALARM CLOCK”也将会推出实际产品，售价为2940日元，发售日为7月31日。

●《MGS4》×南明奈

人气泳装模特南明奈将会在游戏中出现，会场播放了一段影像，击落墙壁上的南明奈海报，斯内克会说道：“是南明奈吗？”南明奈表示自己很早以前就是《MGS》的忠实玩家，后来在东京游戏展中碰到小岛秀夫，终于有机会在游戏里登场。



软件 《生化危机5》预计明年3月发售，目标销量230万



当日本大多数厂商都在醉心于开发迷你游戏和脑锻炼游戏时，Capcom已经跟上欧美厂商的脚步，用高品质的次世代大作创造丰厚利润，这当然也有赖于Capcom游戏风格比较符合欧美玩家的口味。Capcom于5月20日召开财务决算说明会，宣布在《鬼泣4》等大作的推动下，该公司财年销售收入达到830亿日元，同比提高11%；净利润从59亿日元提高到78亿日元，增幅达33%。另外，6月11日就是Capcom的25周年庆，届时为了答谢持股者，Capcom将会把每股分红从15日元提高到20日元。

Capcom表示，《生化危机4 Wii版》、《生化危机 安布雷拉历代记》的销量"大大超越了我们的预期"，而《鬼泣4》的销量更是"创造了Capcom近几年来的销量记录"。掌机方面，《怪物猎人 携带版 2nd G》虽然是在财年末发售，但是只用短短几天销量就突破百万，而《逆转裁判4》成为该系列最畅销的一作。由于街机市场萧条，Capcom街机游戏销售额降低18%，街机厅运营收入暴跌63%。

在Capcom的2008财年大作销量计划中，明确指出《生化危机5》销量目标为230万套，也就是说该作肯定会在2009年3月31日之前发售。对于《生化危机5》来说，230万套的销售目标是较为保守的，其原因可能是因为该作很可能是在2009年3月份发售，如果能在不到1个月的时间里完成230万套的销量，想必Capcom会感到非常满意。

Capcom 2007财年主要游戏销量

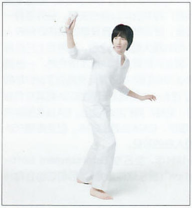
统计周期为2007年4月1日～2008年3月31日

游戏名	平台	销量
鬼泣4	PS3/X360	232万
生化危机4 Wii版	Wii	130万
生化危机 安布雷拉历代记	Wii	106万
怪物猎人 携带版 2nd G	PSP	99万
怪物猎人 携带版 2nd	PSP	95万
逆转裁判4	NDS	56万

Capcom 2008财年游戏预计销量

游戏名	平台	销量
生化危机5	PS3/X360	230万
生化尖兵	PS3/X360	150万
怪物猎人 携带版 2nd G	PSP	150万
失落的星球 殖民地	X360	61万

特报 Wii韩国遭冷遇，首月销量仅3.5万



任天堂自从进入韩国市场后，凭借NDS获得了不俗的成绩，韩版NDS在一年之内卖掉了100万台。任天堂趁热打铁于4月26日在韩国推出Wii，并且邀请韩国著名男星元斌担任形象代言人，进行了规模相当大的广告宣传。

然而目前看来在市场结构与中国相似的韩国，家用机的发展依然举步维艰，Wii在韩国的首月销量只有3.5万台，首批5万台的发货量仍有大批未被消化。

韩版Wii采用独立游戏分区，无法玩美版和欧版游戏，也无法玩NGC游戏，这可能是其遭到冷遇的主要原因。韩版Wii首发游戏共8款，其中《Wii Sports》销量为3万套，《魔法飞球》为8000套，《宝岛Z》也是8000套，《FIFA 08》销量为2000套。Wii游戏在韩国的售价为3.8～4.5万韩元左右（人民币250～300元）。

特报 EA去年共推出27款百万大作

EA于5月13日公布了2007财年（截至2008年3月31日）财报。面对Activision来势汹汹的竞争，EA表示他们在北美和欧洲仍然拥有最大的市场份额（分别为19%和20%），上个财年销售额提高了19%，达到40.2亿美元。但是由于EA在该财年中采用了新的会计准则，因此造成4.54亿美元的净亏损。

第四财季期间，EA销售额达到11.3亿美元，同比暴增84%。EA表示其主要原因是《火爆狂飙 天堂》销量达150万套，《战地双雄》销量达180万套，《摇滚乐队》为150万套。EA预计其本财年销售收入将会达到49～51亿美元，并实现盈利。上个财年EA共有27款游戏销量突破百万，15款游戏销量突破200万。



▲《战地双雄》反响一般，但销量令人满意。

新闻短波

《无尽的未知》9月发售

Square Enix宣布，Square Enix、tri-Ace（注）和微软联合打造的X360史诗级角色扮演游戏超大作《无尽的未知》将于9月2日全球同步上市。



EA/T2婚事延后

EA收购Take-Two一事原计划于5月16日作出最后决定，但是双方仍然对收购的价格谈不拢，因此EA于5月19日表示将最后期限推迟到6月16日。Take-Two主席Strauss Zelnick表示，从《横行霸道IV》发售后，Take-Two已经开始与其他厂商讨论并购事宜，而EA并非惟一的收购者。截至5月16日，EA已经通过公开市场收购了Take-Two 8%的股份。

任天堂手柄侵权

自从Immersion状告索尼手柄侵权并获得巨额赔偿，各种小公司纷纷盯紧了游戏业，希望也能通过打官司给自己创造巨额收入。2006年8月，美国德克萨斯州游戏公司Anascape对微软和任天堂提出起诉，这起官司最近终于有了判决结果。东德克萨斯州陪审团判决Anascape胜诉，美国任天堂应向其赔偿2100万美元。陪审团认为任天堂的Wii经典手柄、Wavebird手柄和NGC手柄侵犯了Anascape的专利权。

《口袋妖怪 白金》公开

任天堂旗下的Pokemon公司于5月15日宣布，《口袋妖怪 白金》将于今年秋季登陆NDS。本作是以2006年发售的《口袋妖怪 钻石・珍珠》为基础增加新要素，该作目前销量已经超过1400万套。





女性玩家将与男性持平

澳大利亚媒体报道，目前澳大利亚已经有41%的玩家为女性，在美国也有38%的女性玩家，预计到2014年，女性玩家数量将与男性持平。不过研究表明，女性玩家的游戏消费力远低于男性。

Wii用户多为核心玩家

在人们眼中Wii的用户似乎都是过去不怎么玩游戏的人，但是根据美国任天堂市场及销售部副总裁Cammie Dunaway透露，美国79%的Wii用户为男性，其中绝大部分年龄在18岁以上且年平均收入达到5万美元以上。在这部分男性用户中，超过50%的人每周平均游戏时间在5小时以上。Dunaway说："绝大部分Wii用户都是核心玩家！"

小贴士 TIPS：tri-Ace：成立于1995年3月，由《幻想传说》制作公司Telenet旗下狼组制作团队的三名主要人员创办，公司名（三大王牌）象征着三人的雄心壮志，随后开发出《星之海洋》一炮而红。

新闻短波

《闪电十一人》家用机版

Level—5于5月14日召开了“《闪电十一人》跨媒体计划发布会”，宣布这款精心打造的足球角色扮演游戏将会推出动画、漫画、卡片游戏等周边产品，同时表示该作也将会在家用机上推出，虽然并未透露是哪个平台，但在Wii上面推出的可能性最高。



《生化奇兵》确认登陆PS3

英国《PSM3》的7月号杂志中报道，PS3版《生化奇兵》正在开发中，本作号称将会超越X360版，加入丰富的新要素。

日本小学生皆玩家

日本PTA协会最近发布的“儿童及媒体态度调查”报告显示，超过95.2%的日本五年级小学生拥有家用机，初二学生的拥有率为90.8%，比起去年提高了2～3个百分点。在这些小学生中，最受欢迎的游戏类型为动作游戏(30.9%)，其次是角色扮演游戏(28.4%)。

育碧扩招900人

育碧公关经理Elham最近表示，虽然全球经济不景气，但游戏业却对此“完全免疫”，育碧计划明年继续扩招900人，对其加拿大、中国、印度、罗马尼亚和新加坡的工作室进行扩充。

《吃豆人》电影版

据美国《综艺》杂志报道，著名电影公司Crystal Sky Pictures(之前的作品包括《恶灵骑士》)目前与Grosvenor Park公司签署了一份2亿美元合同，将会制作5部新电影，包括之前已经确认的《恶魔城》电影版，另外还包括吴宇森/周润发的《辣手神探》的续集。令人意外的是，在这些电影中还包括《吃豆人》。

美版《MGS4》钢色限定版

Konami近日宣布《MGS4》的钢色限定版PS3(40GB版)捆绑套装定价为599.99美元，该套装将仅通过Konami的在线商城提供订购，而且这是一个“高度限定版”，数量非常有限。不过买不到这个套装的玩家还有另外一个更划算的套装，这个版本提供的是80GB版PS3，而且售价还便宜100美元。



特报 《潜龙谍影5》将转交新生代制作人



虽然小岛秀夫与Konami一直都在把《潜龙谍影4》作为系列最终作进行宣传，但是随着游戏开发的完成，最近小岛秀夫已经开始谈论第5作。在日刊的采访中，小岛秀夫表示现在《潜龙谍影4》开发完毕，Kojima Productions的员工们也开始放大假了，但是：“我们已经开始考虑《MGS5》。不过在《MGS4》中斯内克的故事确实是完结了。”

小岛秀夫表示，虽然斯内克的故事已经完结，但是今后该系列仍然是“Metal Gear Solid”，而不是“Metal Gear”。“就算我离开了公司，它可能仍然会继续。不过谈到《MGS5》，我相信它仍然是由Kojima Productions制作。”至于小岛秀夫本人，这次他可能真的不会再参加《MGS》的开发了，“我希望将制作人的职务留给其他人，我希望新的《MGS》能够交给一个年轻人。只要仍然是潜入类动作游戏，我相信不管朝什么方向发展都是可以的。”

另外，对于目前日本市场休闲游戏泛滥的局面，小岛秀夫表示现在资金充沛而技术实力出众的欧美厂商已经远远超越日本厂商，“我们曾经说日本游戏市场的发展决定着整个电视游戏业的走向，可那种局面已经成为了过去，虽然听起来令人感到悲哀，但却是事实。”小岛秀夫表示，制作《MGS4》是为了那些热爱《MGS》的玩家，“但与此同时，我也希望能够通过这款作品为传统游戏市场的复兴尽一份微薄之力。”

事件 美国游戏业协会可能散伙？

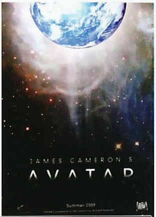
自从Activision与Vivendi Games这两家重量级厂商宣布退出美国游戏业协会ESA，不少中小厂商纷纷响应，让ESA与E3展陷入困境。5月16日，又一家重量级厂商宣布退出ESA——《星球大战》发行商LucasArts(注)宣布他们已经不再是ESA成员，发言人说：“作为一家公司，我们仍然会继续给消费者带来尽可能最优秀的互动体验，并支持ESA对业界的使命。”LucasArts同时表示，他们仍将出席今年的E3展。



LucasArts的退出决定公布后没多久，已经确认不会出席E3展的id Software也宣布其已经退出ESA。这一连串的打击让ESA处于尴尬境地。很多厂商认为，他们缴纳了不菲的会费，ESA却没有为他们提供什么好处。不久前的一份文件显示，去年为了把E3展从洛杉矶搬到Santa Monica，ESA花费了540万美元。而这笔钱换来的是绝大多数厂商对去年E3展的失望。另外还有一个更重要的原因是：过去ESA一直是靠E3展的巨额收入作为活动资金，而E3展大幅缩水之后，在展会上已经得不到什么收入，因此只能提高ESA成员的会费，一份资料显示ESA会费从2006年的100万美元提高到了2007年的450万美元。交了这么一大笔钱却只看到ESA将其花费到没有必要的地方，难怪厂商们纷纷退出。EA公关部副总裁Jeff Brown表示，EA不会退出ESA，但是希望ESA能够向会员证明入会的好处。

ESA创办于1994年，全名为“Entertainment Software Association”(娱乐软件协会)，目前该协会有25家成员。

软件 卡梅隆《神之化身》将带来终极临场感



由20世纪福克斯出品的3D立体电影《神之化身》(Avatar)将于2009年5月22日上映，这部电影由《泰坦尼克》的导演詹姆斯·卡梅隆执导，将会使用照片级的3DCG画面，配合立体成像技术，让观众真正产生身临其境的感觉。最近卡梅隆表示，这是有史以来最复杂的一次电影制作，他同时透露，本作的游戏版也很可能会采用立体成像技术。

育碧早在去年7月就宣布其已经获得《神之化身》的游戏版发行权，将由育碧蒙特利尔工作室负责开发。现在卡梅隆透露这款游戏将会应用最新的立体成像技术，让玩家用3D眼镜获得究极的三维体验，而且该作很可能会是主视角射击游戏，使得临场感更强。在对应平台方面则是提到了X360。但是目前卡梅隆所说的这些信息都没有得到育碧的确认。

《神之化身》讲述一位退伍的地球老兵来到一个生物种类丰富的外星球定居，后来成为星球上土著种族的首领，为了生存而作战，而所谓的“化身”是指外星人可以附身于人类身上。

小贴士 TIPS

LucasArts：成立于1982年5月，是《星球大战》缔造者乔治·卢卡斯的LucasFilm的子公司，主要发行各种与《星球大战》有关的游戏。

特报 日本街机业面临大萧条

前几年，由于IC卡片机、网络等新要素的流行，日本街机业实现了复苏，规模达到69亿美元，比家用机还高，但是今年开始日本街机业再次走向下坡路。最近Sega Sammy和Namco Bandai这两家占有日本街机市场最大份额的厂商都宣布将会关闭大量街机厅，Sega Sammy关闭110家，占四分之一；Namco Bandai关闭50～60家，占20%。据路透社报道，日本街机业正面临大萧条的危机。



分析家认为，Wii的出现是日本街机业萧条的罪魁祸首，因为Wii可以让玩家在家中享受体感游戏，让街机在体感方面的优势受到影响。之前Namco Bandai发言人也表示Wii伤害了日本街机业。另外高清电视的普及让玩家可以在家中通过PS3和X360实现街机游戏的视觉享受，这也进一步弱化了街机的优势。Square Enix社长和田洋一说："该产业(街机业)正面临十字路口，我们正在做出改变，因此我们可能会成为领路者。"和田洋一表示，Square Enix的街机部门正在考虑很多新创意，比如开发吸引情侣和老年人的游戏，以及邀请一些非街机厂商开设连锁店，吸收新创意。

软件 育碧名作《超越善恶》续作开发中

"雷曼"生父Michel Ancel开发的《超越善恶》(Beyond Good & Evil)是与《ICO》一样业界评价极高，但销量并不理想的作品，当人们以为再也看不到它的续作时，Michel Ancel给大家带来了一个好消息。在法国杂志《JeuxVideo》的采访中，Ancel说："我正在开发《超越善恶2》。我们其实从事该作的开发已经有一年时间了，目前我们正在为其进行市场调研。不过目前它仍然是处于初期阶段，而育碧仍未同意发行。"

Ancel目前仍是育碧的名制作人，但能否让《超越善恶》的FANS玩到续作并不是由他说了算，虽然现在Ancel已经率领一个10～12人的团队进行游戏开发，但是仍然要等待高层的批准才能使其投入全力制作。Ancel表示希望本作能够与第一作有延续性，有丰富的关卡和动作。这次玩家将会来到Hillys星球的未来世界，处理与动物之间的关系。

《超越善恶》原作在PS2、Xbox和NGC上推出，融合了动作冒险和秘密行动要素。玩家扮演摄影师Jade，外星人袭击了她的星球Hillys，而Jade发现表面上声称捍卫星球的准军事组织Alpha Sections背地里进行着不为人知的阴谋。



软件 知名漫画家为《灵魂能力IV》献艺


阿修洛特


修罗

NBGI的刀剑格斗游戏《灵魂能力IV》效仿《铁拳5》的经验，请来了多名日本知名画家设计角色。目前NBGI官方放出了两名新角色的登场资讯。

以漫画《杀戮都市》而闻名的漫画家奥浩哉设计了一名日本女剑士，她的名字是修罗，手持两刀雷神丸和风神丸，使展二刀流剑术攻击敌人。

著名漫画家大暮维人则为游戏设计了一位机械少女阿修洛特。阿修洛特拥有优雅而美丽的外形，使用一柄巨大斧头，下半身的钢丝裙非常引人注目。

《灵魂能力IV》的PS3版和X360版将于7月29日在北美和港台地区同时上市，日版发售时间稍迟。

流言板

《光环4》即将公开？



虽然Bungie已经脱离了微软，而且《光环》三部曲已经结束，但大家都知道微软肯定不会舍弃《光环》这个品牌。除了《光环战争》以及大导演彼得·杰克逊的《光环》新作外，正统的《光环》续作相信也会与玩家见面。最近有报道称，《光环》PC版开发商Gearbox工作室目前正在秘密开发《光环4》，据称这款游戏将会是前传，可能名为《光环 上古先贤》(Halo：Forerunner)，而且据说该作很快就会公开，也许会在E3展中公布。其实类似的消息早在2006年3月就已经出现，所谓无风不起浪，相信它还是有一定根据的。只不过这款游戏顶多只能算外传，真正的《光环4》就算存在，应该也是由Bungie开发。

可信度 ★★☆☆☆

三红危机将结束？

人们一直期待着微软使用新工艺生产的"碧玉"图形处理芯片彻底解决三红问题，并且通过工艺的改良令成本大幅度下降。据报道目前微软已经与台积电、日月光、南亚电路板这三家公司签订合同，"碧玉"最早将于今年夏末推出。台积电主要负责生产芯片，日月光半导体将会负责包装和测试、而南亚电路板则负责最终的组装。最近经常有报道称微软将会推出质量可靠且降低售价的新机型以迎接秋冬商战，而"碧玉"如于夏末推出正好是赶上这个时期，不过"碧玉"到底能否根治三红仍未可知。

可信度 ★★★★☆

PS3《战神III》发售日？



美国著名网络商城亚马逊与GameStop最近都开始在其网站上接受《战神III》的预订，而且给出的预定发售时间都是2009年3月2日。按照以往的经验，零售商给出的发售时间信息与实际情况都不会相差太多，而且两大零售商都给出了同样的时间，更是令其可信度大增。之前在PSP的《战神 奥林匹斯之链》中就已经遮遮掩掩地为《战神III》的公布做铺垫，这么看起来这款万众瞩目的大作应该很快就会公开了。

可信度 ★★★☆☆

业界声音

如果这次合作能够实现，将为整个游戏乃至电影行业都带来巨大的震撼。

——Capcom社长辻本宪三日前透露，不久前在戛纳电影节上他们收到了一些电影公司的邀请，目前他们正在为多部游戏的电影化而谈判。

有了《最终幻想》就真能彻底改变日本消费者对于X360的态度吗？我只知道这样会让我们花大把金钱，承受巨大风险。

——微软游戏制作室总裁Shane Kim日前表示，就算是《最终幻想XIII》也未必能够改变X360在日本的处境，但Tecmo、Capcom等日本厂商已经通过X360在欧美获得成功，今后也会有越来越多日本厂商因为这种原因加大对X360的支持，因此微软不会为日本市场采取特别行动。这也许是微软不再为日本市场烧钱的一个重要战略信号。

我们从进入这个市场开始，就一直和索尼开出的各种空头支票在斗争。

——微软的Aaron Greenberg最近再次炮轰索尼，他表示PS3的Home、PSN、1080p游戏以及华丽的《杀戮地带2》等都是索尼的空头支票，他还说："我想他们要想去实现所有的承诺，现在肯定承受着前所未有的压力。"

索尼的对手不是微软或任天堂。

——SCE社长平井一夫日前表示，索尼的目标是提供所有形式的娱乐内容，因此微软与任天堂并不是他们的直接对手。

"欧美游戏"是怎样的游戏？

——如今美式游戏大举侵占日本市场，尽管销量普遍不高，但影响力日益增加。鉴于大部分日本玩家都不太了解美式游戏，日本销量最高的游戏杂志《FAMI通》近期专门辟出页面来进行扫盲。该刊对此问题给出标准答案是："'欧美游戏'就是在欧美制作的游戏。"

希望我的游戏能在期待游戏榜上，一直占据第一名的位置。

——Level-5社长日野晃博的自信之语，目前该社的《闪电十一人》、《白骑士物语》分列日本期待游戏榜的第2名和第3名，令人无法忽视。

玩游戏的人数是否确实有增加了呢？

——宫本茂的《超级马里奥银河》被《FAMI通》评为2007年年度最佳游戏，这是他在颁奖典礼后接受采访时说出的第一句话。

特报 《勇者斗恶龙IX》销量目标1000万！



5月23日，Square Enix召开了财务决算说明会。在截至2008年3月31日的这一财年里，Square Enix的销售收入为1475亿日元，降低了9.8%，而去年是增长31.3%。该财年的净收入为92亿日元，降低了20.9%。

由于在过去一年里，SE过于沉醉于低投资的游戏，因此在海外市场遭到巨大的打击，北美的销售收入暴跌45.7%，亚洲暴跌41.1%，欧洲也减少了35.3%。讽刺的是，此前SE社长和田洋一曾表示他们的目标是大大加强海外业务，让海外的业务占到公司总收入的80%。Square Enix的单机游戏总销售额为416亿日元，游戏总销量为1441万套；网络游戏业务收入为120亿日元，同比降低11.4%，《最终幻想XI》用户已突破50万；手机游戏业务收入为66亿日元，也降低了15.3%。街机游戏业务方面由于市场不景气也降低8.7%，为691亿日元。

和田洋一表示，之所以各个业务部门都不景气，是因为2007年是SE的"转型期"，预计在2008财年里将会实现大逆转。这个财年将会以《勇者斗恶龙IX》为主力，和田洋一在会上说："由于是在NDS上发售，说不定有可能卖掉1000万套。"可见对该作的信心之强。但是在正式的销量预估中，SE还是做出了较为保守的估计，预计其年度游戏总销量为1150万套，其中日本为660万，北美270万，欧洲220万。由此可以判断，万众瞩目的《最终幻想XIII》不在这个财政年度的计划之内，也就是说该作在2009年4月1日之前都不大可能上市。SE预计本年销售额将会达到1600亿日元，增幅为8.5%。净利润预计将会提高30.5%，达到120亿日元。为了盘活SE，目前该公司已经投入大量研发费用，开发中的游戏大约耗费了30多亿日元。

Square Enix主要大作财年内销量

平台	游戏	日本	北美	欧洲
NDS	勇者斗恶龙IV	115万	–	–
NDS	最终幻想IV	59万	–	–
NDS	最终幻想XII 亡灵之翼	54万	22万	28万
NDS	富豪街DS	43万	–	–
NDS	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	38万	16万	15万
NDS	最终幻想III	–	–	48万
PSP	危机之源 最终幻想VII	80万	45万	–
Wii	勇者斗恶龙 神剑	49万	11万	–

软件 《吉他英雄IV》公开，售价将达189美元？



去年《吉他英雄III》销量将近千万套，今年《吉他英雄IV》也将会成为Activision的收入主力。最近Activision正式宣布本作定名为《吉他英雄 世界巡演》(Guitar Hero World Tour)，将于今年秋季在PS3、X360、Wii和PS2上推出。

《吉他英雄IV》将会大量借鉴该系列创造者Harmonix工作室开发的《摇滚乐队》，以乐队职业生涯模式为主，而且本作不仅仅是吉他演奏，Activision还将为其推出一个独特的架子鼓状控制器，让玩家享受"游戏历史上最真实的击鼓感受"。本作的专用架子鼓包括两片较高的鼓镲和一个重低音的踏板。3个鼓面相比《摇滚乐队》的5片更大，鼓的弹力更好，反应速度和灵敏度都更高。本作附带的吉他控制器也将经过重新设计。

本作将会在网络要素方面大幅加强，玩家可以在线组成4人乐队，还可以带着自己的4人乐队进行一场在线4对4乐队大战。玩家可以创造自己的个性摇滚乐手，从服装、纹身到使用的吉他都可以进行个性化设计，甚至可以设计自己的乐队标志和专辑封面。玩家也可以在自己的"录音棚"里创建新曲目。

由于本作使用了全新的架子鼓，因此售价预计也会高许多。美国著名零售商GameStop的在线商城中已经开始接受该作的订购，其中包含吉他、架子鼓、麦克风和游戏的"乐队包"售价189.99美元(PS3、X360、Wii版)，PS2版为179.99美元。而仅带有吉他的"吉他包"售价为99.99美元。不带任何设备的定价为59.99美元(PS3、X360)和49.99美元(Wii、PS2)。



特报 《龙骑士传说》制作人率领SCE全球制作室



今年2月，SCE最具标志性的人物之一菲尔·哈里森离开了SCE，转投法国Infogrames，而SCE全球制作室（SCE WWS）的总裁职务只能由SCE社长平井一夫暂代。5月16日，SCE终于宣布找到了继任者，他就是PS时代SCE原创角色扮演游戏超大作《龙骑士传说》的制作人吉田修平。

吉田修平是SCE的元老之一，他从1986年开始加入索尼，1993年SCE刚成立时，他就被分配到SCE进行商业活动策划。1996年4月开始，吉田修平加入了游戏开发第一线，担任产品开发制作人，主要负责管理工作。2000年，他被派往美国担任产品开发部副总裁。由于对美国和日本两地的游戏开发管理都很有经验，因此由他率领SCE WWS无疑是非常适合的，今后他将会制定索尼在5个国家16个工作室的全球产品策略和开发管理。

特报 增速放缓，游戏业亟待主机大降价！

今年4月份，《横行霸道IV》与《马里奥赛车Wii》这两款巨作同时在美国上市，很多分析家认为当月美国游戏市场规模增幅可以达到70%以上。然而根据NPD Group发布的统计数据，当月美国游戏业状况却令人大跌眼镜。

4月份美国游戏市场规模为12.3亿美元，同比提高47%；其中软件销售额为6.547亿美元，同比提高68%；硬件销售额为4.262亿美元，同比提高26%。X360和PS3销量分别为18.8万和18.7万台。令人惊讶的是，Wii当月销量高达71.4万台！其主要原因是之前Wii大面积缺货，4月份之后货源得到了完全的补充，因此积累已久的市场需求在当月骤然得到满足，销量自然暴增。NPD分析家Anita Frazier表示，之所以在有两款超大作上市的情况下销量增幅远低于分析家的预期，是因为去年的复活节是在4月份，而今年是在3月份。

尽管如此，PS3和X360的销量依然比人们想像的低很多。实际上比起3月份，这两部主机的销量还有所降低，复活节以及《GTAIV》是在月底才发售是主要因素，但还有一个主要原因是次世代主机已经到了不得不降价的地步。"娱乐设计及研究"公司分析家Jesse Divinch日前表示，在目前的价位上，PS3与X360的市场份额已经几乎饱和，再不降价无论有多好的游戏都没用。Divinch指出，在4月份，X360的平均周销量跌破5万台，这是自去年7月三红危机最严重时期以来X360销量的最低点。Divinch说："如果5月份其周销量仍然不足5万台，我们绝对可以肯定微软和索尼将会改变策略。"

摩根著名分析家Michael Pachter也认为，次世代主机在圣诞期间会有50美元的降价幅度。他预测今年美国游戏市场规模增幅为20%，明年会降到16%，但如果明年主机售价降低100美元，有望继续维持高增长率。预计到2010年，主机售价将会比现在便宜150美元。

软件 《龙之子 VS. Capcom》超级英雄大乱斗



现在日本街机游戏市场再度掀起一股格斗游戏热潮，作为2D格斗游戏市场创造者的Capcom也有《战国BASARA X》、《街头霸王IV》等大作，除此之外，Capcom最近又公开了一款重量级格斗游戏——《龙之子 VS. Capcom 跨世纪英雄》。在这款游戏中，著名动画公司龙之子（注）的超级英雄们将与Capcom的角色来一场梦幻对决。本作预计将于今年冬季上市，是否推出家用机版尚未确认。

以"科学忍者队"和"人造人卡辛"为首的龙之子英雄，与包括隆和春丽的Capcom名角色将会在本作中进行超华丽的对战。本作的战斗是以2对2的组队方式进行的。玩家可以选择两名喜欢的角色自由进行组队。对战中可以替换所使用的角色，在队伍中可以使用"交替攻击"、"援助攻击"、"反击攻击"等等。当然，华丽的必杀技"超级连击（hyper combo）"以及两个人的"超级连击"仍然健在。而且似乎还存在新的系统。

使用"超级跳跃"的空中战斗也是本作的一个特色。玩家可以使用"空中咆哮"（aerial rave）将对手打到高空，充分享受龙之子英雄们的空中战斗。现已判明的角色有大鹫之健和卡辛两人。Capcom方面则是确定有隆和春丽登场。



▲空中战斗是本作的一大系统特色。



▲近乎满屏的超华丽必杀技特效。

业界声音 坂垣伴信语录特别版

随着《忍者龙剑传II》即将上市，制作人坂垣伴信最近频频在媒体上露面，发表了各种惊人言论，也算是用他语不惊人死不休的独特风格为该作宣传造势。

自绝后路型



我认为在这款游戏中我们已经能够实现所有的目标，除此之外别无所求。

——坂垣伴信表示他为《忍者龙剑传II》倾尽了全部的心血，这已经是系列终结之作，今后他不打算再开发续作。当记者问到是否应该为PS3开发一款《忍者龙剑传》的大结局作品时，坂垣伴信回答说："这听起来很可笑。"

不屑一顾型



他的作品中的游戏性元素和系统，以及他们本身都相当肤浅。

——对于神谷英树发话"动作冒险游戏7年来都没有进化"，坂垣伴信表示不屑一顾，他认为神谷英树做的游戏只是用耍酷的外表掩饰内在的肤浅，相比之下《忍者龙剑传II》无论是战斗还是游戏性都要比他的游戏强得多。

自残型



这款游戏（《忍者龙剑传Σ》）可以说毫无新意可言。

——也许是肆无忌惮地谩骂对手的作品已经不够过瘾，坂垣伴信甚至开始诋毁自己的游戏。他表示PS3的《忍者龙剑传Σ》其实只是他的一个助手开发的，"他完全是在复制之前《忍者龙剑传》的成功经验"，这游戏实在是"不怎么样"，因为"你只要先试一试《忍者龙剑传II》，然后再把《忍者龙剑传Σ》拿出来比较一下，就会立刻明白我之所以会这样讲的原因。"

警告型



如果《忍者龙剑传II》移植PS3这样的事情真的发生了，无疑将给所有与事件相关的人脸上抹黑。

——当记者问到《忍者龙剑传II》是否有可能移植PS3时，坂垣伴信说他坚决要求X360独占该作，但"Tecmo不是我一个人说了算"，他还发表了以上言论警告Tecmo的管理层不要给自己抹黑。

想入非非型



如果能跟一家美国的开发商一起合作开发一款以太平洋战争为背景的游戏的话，肯定会很棒……

——《忍者龙剑传II》完成后，坂垣伴信开始对未来的新游戏开发方向想入非非，他表示想要制作二战游戏，就像《父辈的旗帜》和《硫磺岛家书》一样从双重角度刻画战争。

小贴士 TIPS

龙之子：由著名漫画家吉田龙夫创立于1962年10月，成立之初就专门从事电视动画的制作，培养了日本动画界的众多名人。《科学忍者队》是该公司早期最著名的作品之一。2005年日本玩具公司Takara购买了该公司的大部分股权。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年5月5日～2008年5月11日

1 马里奥赛车 Wii（Wii）

上周1位

マリオカートWii

■Nintendo■2008年4月10日发售■竞速■5800日元



由于能够利用Wi-Fi功能进行远距离对战，所以从NDS上转移到Wii平台后，这款融合众多任天堂明星的赛车游戏还是那么充满活力。玩家除了能够在比赛中体验一发逆转的快感外，还能使用自己的Mii形象来进行比赛，有技术又有个性的玩家还不行动起来？

本周：106 780套　累计：1 227 816套

2 怪物猎人 携带版 2nd G（PSP）

モンスターハンターポータブル 2nd G

■2008年3月27日发售 ■Capcom■动作　◆本周 82466套 ◆累计 2008502套

3 Wii Fit（Wii）

Wiiフィット

■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育　◆本周 52744套 ◆累计 1997687套

4 林克的弓箭训练（Wii）

NEW

リンクのボウガントレーニング

■Nintendo■2008年5月1日发售■光枪射击■3800日元



在美版发售半年后，这款搭配周边Wii Zapper推出的游戏同样在日本地区受到了Wii玩家的欢迎。不但以林克作为主角来吸引系列FANS，各种巧妙设计的关卡也比正常的射击游戏更有变化和乐趣，能够始终让玩家保持在连锁获得高分的兴奋状态。

本周：48 808套　累计：48 808套

5 太鼓之达人 七岛大冒险（NDS）

上周5位

めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの島の大冒険

■NBGI■2008年4月24日发售■音乐■4800日元



除了将游戏的进行方式改变为攻克各个岛屿外，能够刺激玩家长期游戏的还是丰富的换装道具，和热闹的联机对战。“段位”的设定仍然健在，玩家可以挑战“每日道场”来不断磨练自己的技艺，前作中通过调整NDS的系统时间来迅速提升段位的方法仍然适用于本作。

本周：34 474套　累计：121 185套

6 口袋妖怪突击队 融合（NDS）

ポケモンレンジャー バトナージ

■2008年3月20日发售 ■Nintendo■动作　◆本周 27035套 ◆累计 532715套

7 十大运动（Wii）

デカスポルタ Wiiでスポーツ“10”種目！

■2008年3月19日发售 ■Hudson■运动　◆本周 21986套 ◆累计 185204套

8 Wii Sports（Wii）

Wiiスポーツ

■2006年12月2日发售 ■Nintendo■体育　◆本周 20586套 ◆累计 3021192套

9 我们是化石挖掘者（NDS）

ぼくらはカセキホリダー

■2008年4月17日发售 ■Nintendo■角色扮演　◆本周 17338套 ◆累计 95041套

10 任天堂全明星大乱斗 X（Wii）

大乱斗スマッシュブラザーズX

■2008年1月31日发售 ■Nintendo■动作　◆本周 16403套 ◆累计 1697862套

除了搭配周边发售的《林克的弓箭训练》外，本周没有任何一款新作上榜，而算上本周的排名情况，《马里奥赛车Wii》和《怪物猎人 携带版 2nd G》这两款游戏则已经连续五周分别占据第一、第二的位置。本周排名前100的软件总销量为801670套，其中任天堂的软件就占据了近80%（NDS游戏63款，Wii游戏17款），并且随着暑假的临近，这种“一家独大”的局面还会继续扩大。

2008年5月12日～2008年5月18日

1 怪物猎人 携带版 2nd G（PSP）

モンスターハンターポータブル 2nd G

■2008年3月27日发售 ■Capcom■动作　◆本周 53248套 ◆累计 2061750套

2 马里奥赛车 Wii（Wii）

マリオカートWii

■2008年4月10日发售 ■Nintendo■竞速　◆本周 41739套 ◆累计 1269555套

3 光辉圣约2 意志（NDS）

NEW

ルミナスアーク2 ウイル

■MMV■2008年5月15日发售■策略角色扮演■4800日元



如果你不是很在乎本作的策略性，豪华的声优阵容就足以让你对本作投以关注的目光。游戏的战斗以魔女转化获得能力加成和特殊的DP系统为最大特色，而且在平时的探索部分中满足特定的条件还能提升魔女们的好感度，从而收集到她们穿上婚纱的特殊图片。

本周：40 753套　累计：40 753套

4 Bleach 灵魂升温5（PSP）

NEW

BLEACH～ヒート・ザ・ソウル5～

■SCE■2008年5月15日发售■格斗■4800日元



按照系列作品的惯例，本作收录了“虚圈潜入篇”以及最新剧场版中的新角色。全新的“TAG组队战斗”让对战时的战略性产生了新的变化，双人配合使用的必杀技不但画面华丽，对敌人造成的伤害也只能用“叹为观止”来形容，让玩家体验到更加爽快与刺激的对战乐趣。

本周：39 403套　累计：39 403套

5 Wii Fit（Wii）

Wiiフィット

■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育　◆本周 34847套 ◆累计 2032534套

6 突击！FC大战争VS（Wii）

NEW

突击！ファミコンウォーズVS

■Nintendo■2008年5月15日发售■即时战略■6800日元



游戏最有趣的是使用Wii手柄的体感功能，实现了在电脑上用鼠标进行即时战略游戏的感觉。虽然是以描写火爆的战场为主，不过画面整体还是偏向于卡通风格，各种逗趣的音效和动作都比较容易让低年龄的玩家接受，另外游戏还支持3种目的各不相同的联机对战模式。

本周：24 213套　累计：24 213套

7 DS美文字练习（NDS）

DS美文字トレーニング

■2008年3月13日发售 ■Nintendo■实用软件　◆本周 15477套 ◆累计 173089套

8 林克的弓箭训练（Wii）

リンクのボウガントレーニング

■2008年5月1日发售 ■Nintendo■射击　◆本周 14442套 ◆累计 63250套

9 太鼓之达人 七岛大冒险（NDS）

めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの島の大冒険

■2008年4月24日发售 ■NBGI■音乐　◆本周 14182套 ◆累计 135367套

10 Wii Sports（Wii）

Wiiスポーツ

■2006年12月2日发售 ■Nintendo■体育　◆本周 10206套 ◆累计 3031398套

本周的软件销量创造了2008年以来的最低纪录，和以往游戏淡季，玩家会大量购入已发售游戏的形势形成了强烈的反差，而造成该现象的主要原因则是由于NDS在日本国内目前达到了饱和状态，没有了新的消费群体加入，老游戏的持续销量自然会受到很大的影响。《光辉圣约2 意志》的首周销量较前作的2.6万套有所增加，另外在《MHP2G》突破200万销量的同时，Wii主机也在日本地区突破了600万台的销量。

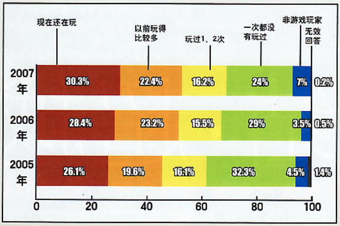
数字飚榜

日本游戏人口大普查

日本的CESA(电脑娱乐供应商协会)于今年4月21日发布了一份名为“2008CESA一般生活者调查报告书 日本游戏玩家和非玩家调查”的报告书。在这份特殊的研究报告中，该机构对日本3～79岁的人口进行了为期1个月的调查，并针对1060人发放了与游戏内容相关的问卷，最后根据测试的结果推算出日本目前已经有接近3739万的游戏人口。当然作为国内玩家，最关心的还是家用游戏方面的情况，下面就让我们一起来看看以下的数据，说不定你就是其中的某一类人哦！

问题① 有玩过家用游戏的经历吗？

作为游戏大国，日本国民半数以上都与家用机游戏接触过，并且从2005年以来就一直呈上升趋势。



问题②

最近比较感兴趣的游戏类型？

从下方的答案中，相信很多玩家都不难看出NDS流行的原因，走亲民化路线的任天堂相信在这之前应该也对市场的需求做了足够的调查吧！

增加知识或有利于学习	40.6%
锻炼身体、促进健康或养生	33.4%
拿着遥控器手柄，身体也会跟随着一起运动	28.2%
菜谱、辞典、地图等实用工具	26.7%
用身体来进行游戏	20.1%

问题③

目前家里拥有哪些家用主机？本人是否使用过？

NDS(包括NDSL)在这个领域仍然拥有绝对的优势，次世代主机的排名也没有任何悬念，低价位和创意是任天堂制胜的法宝。

家用主机	家庭拥有	本人使用
NDS(包括NDSL)	49.9%	31.2%
PSP	12.9%	5.6%
Wii	14.2%	11%
PS3	4.8%	2.1%
X360	0.6%	0.2%

2008 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	5月5日～5月11日	5月12日～5月18日
1	PSP	1 743 468台	89 884台	70 536台
2	Wii	1 457 177台	67 308台	41 572台
3	NDSL	1 371 609台	51 228台	34 905台
4	PS3	409 425台	8 054台	7 701台
5	PS2	221 792台	7 464台	7 022台
6	X360	52 876台	1 298台	1 474台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年5月4日～2008年5月10日



1 横行霸道Ⅳ X360

Grand Theft Auto IV

■Rockstar■2008年4月29日发售■动作■上周排位：1

从前期的宣传到发售后创造的数个“第一”，这款“怪物级”的软件无疑是家用游戏史上的神话。或许你还觉得游戏在某些方面还有所欠缺，但是完全开放的城市，丰富的任务与收集要素，让你体验到的不仅仅是难以形容的游戏性，更多地则是对现实世界的真实写照。

本周：719 778套　累计：3 037 552套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：3	415320套	1646584套	Wii
3	横行霸道Ⅳ Grand Theft Auto IV	Rockstar 2008年4月29日发售	动作 上周排位：2	359133套	1576562套	PS3
4	口袋妖怪不可思议的迷宫 时/暗之探险队 Pokemon Mysterious Dungeon 2: Time/Darkness Exploration Team	Nintendo 2007年4月21日发售	角色扮演 上周排位：5	100958套	585361套	NDS
5	任天堂全明星大乱斗 X Super Smash Bros Brawl	Nintendo 2007年3月9日发售	动作 上周排位：4	82265套	3499088套	Wii
6	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	Activision 2007年11月5日发售	主视角射击 上周排位：6	54482套	4201768套	X360
7	战地双雄 Army of Two	EA 2008年3月7日发售	主视角射击 上周排位：8	42743套	857861套	X360
8	钢铁侠 Iron Man	SEGA 2008年5月2日发售	动作 上周排位：9	42169套	107436套	X360
9	摇滚乐队 Rock Band	Harmonix 2007年11月20日发售	音乐 上周排位：–	41617套	1400834套	X360
10	彩虹六号 维加斯 2 Tom Clancy's Rainbow Six:Vegas 2	Ubisoft 2008年3月18日发售	主视角射击 上周排位：10	38866套	1076689套	X360

2008年5月11日～2008年5月17日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	横行霸道Ⅳ Grand Theft Auto IV	Rockstar 2008年4月29日发售	动作 上周排位：1	372229套	3409781套	X360
2	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：2	263825套	1910409套	Wii
3	横行霸道Ⅳ Grand Theft Auto IV	Rockstar 2008年4月29日发售	动作 上周排位：3	158386套	1734948套	PS3
4	任天堂全明星大乱斗 X Super Smash Bros Brawl	Nintendo 2007年3月9日发售	动作 上周排位：5	72119套	3571207套	Wii
5	口袋妖怪不可思议的迷宫 时/暗之探险队 Pokemon Mysterious Dungeon 2: Time/Darkness Exploration Team	Nintendo 2007年4月21日发售	角色扮演 上周排位：4	65093套	650454套	NDS
6	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	Activision 2007年11月5日发售	主视角射击 上周排位：6	46870套	4248638套	X360
7	纳尼亚传奇 凯斯宾王子 The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney 2008年5月15日发售	动作冒险 上周排位：–	42372套	42372套	Wii
8	纳尼亚传奇 凯斯宾王子 The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney 2008年5月18日发售	动作冒险 上周排位：–	41876套	41876套	X360



9 家庭滑雪 Wii

We Ski

■NBGI■2008年5月13日发售■体育■上周排位：–

如果你想在玩《Wii Fit》之余换换口味，那么这款游戏一定能够满足你的要求。除了讲究平衡性的正常比赛外，在自由模式中还有各种小任务供玩家挑战，当然游戏最吸引人的还是简单的操作和逗趣的画面，一起和好友在炎炎夏日里享受冰雪世界带来的清凉吧。

本周：40 111套　累计：40 111套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
10	更能锻炼大脑的成人DS训练 More Brain Training	Nintendo 2007年8月22日发售	实用软件 上周排位：–	37883套	2148482套	NDS

文 MGCN_0479 编 Gouki 美编 NINA



前线狙击特别版

21年前，小岛秀夫在MSX2主机上制作了自己的第一款游戏作品《Metal Gear》，开创了潜入式游戏的先河。10年前，小岛秀夫在PS主机上制作了自己的第一款三维游戏作品《潜龙谍影》，随后大量模仿作品出现，潜入式游戏成为了业界的重要概念。然而，没人能够模仿得了《潜龙谍影》系列其他更为本质的特征：极具魅力的角色，天马行空甚至光怪陆离的剧情，寓意深刻的主题思想，自嘲、自指、打破第四面墙(注)，以及优美、阴谋、幽默等元素。

这一次，为了给斯内克的故事和《潜龙谍影》系列一个壮丽的终结篇，小岛秀夫及其团队真正做到了超越自己。"史诗"、"华丽"、"奢侈"、"完善"、"震惊"、"伤感"都不足以形容本作，《爱国者之枪》堪称超越《潜龙谍影》的《潜龙谍影》。

终结·超越

《潜龙谍影4 爱国者之枪》最终前瞻

PS3	潜龙谍影4 爱国者之枪	Konami	动作
	Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots		美版
	2008年6月12日	1人	售价未定
	对应周边未定		对应年龄：17岁

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

10th METAL GEAR SOLID ANNIVERSARY

Final Preview! >>>

去年是《Metal Gear》诞生20周年纪念，今年是1998年发售的《MGS》十周年纪念，《MGS4》虽然无法赶上系列20周年纪念，不过作为"索利德·斯内克三部曲完结篇"来说，能在PS版初代十周年纪念之际发售，也算是让这个系列划上一个圆满的句号。

最新情报

新公布的趣味装备

1 苹果公司的iPod随身听

进行潜入任务的斯内克居然还带着30GB版的iPod！玩家可以在游戏内搜寻音乐，当作背景音乐播放，日后也会提供更多曲目的下载。想象一下听着轻爵士屠杀敌兵的感觉吧——暴力美学！



2 种子岛(火绳枪)

《潜龙谍影4》的武器系统很有趣，斯内克捡到敌人的枪后，需要交给德瑞宾破解后才能使用，而斯内克再捡到已经破解的武器的话，该武器就会自动变成相应的"德瑞宾币"。利用德瑞宾币，玩家可以随时暂停游戏，在菜单里的"德瑞宾商店"购买更为强大的武器或进行弹药补充。这个系统会促使玩家仔细搜寻敌人身上的弹药，而且不放过场景里的任何角落。

在游戏通关后，会有一些非常有趣的武器出现在德瑞宾商店的货架上。小岛秀夫不久前就演示了《潜龙谍影4》的终极武器"种子岛" 火绳枪，这个日本传统武器价值一百万德瑞宾币，玩家需要通关三至四次才能买得起。



■博物馆中的"种子岛"。

日本火绳枪是由葡萄牙人传入的，发明于明嘉靖22年。当时一只载有100多人的船，在九州南部的种子岛靠岸。船上有3名葡萄牙人，他们带有一种火绳枪，其旁有一穴，系通火之路，装上火药与小铅丸，用火绳点火，可将铅丸射出，击中目标，发射时发出火光与轰雷般的爆响。日本人时尧见后视之为稀世之珍，用重金将其购买，并向葡萄牙人学习火绳枪的使用及其火药制作法，仿制了十几支。不久，日本的一些铁冶场便先后仿制出日本式的火绳枪，由于最初在种子岛传入，所以命名为"种子岛"。

火绳枪的击发过程极为复杂，据史料记载，训练有素的射手每3分钟可发射2发子弹。小岛在演示使用"种子岛"时，斯内克颇为认真地一步步摆弄火绳枪的样子把在场观众逗得大笑。然而，这把终极武器有引起龙卷风的能力，瞬间击倒视野中的全部敌人，留下武器、装备洒落一地。

©1987 2008 Konami Computer Entertainment Co., Ltd

此前相关报道 第一报 VOL.130-131 P63 第二报 VOL.137-138 P42 第三报 VOL153 P18 第四报 VOL.162-163 P42 第五报 VOL.182-183 P54

注 第四面墙：舞台戏剧术语，意指舞台与观众之间那一面虚拟的墙，用在这里，代指屏幕与玩家之间的"墙"。

3 Sony Ericsson W62S型手机

这款手机的特点之一是可以在全球180多个不同国家使用。游戏中，内奥米和梵普也将使用这款手机在不同地点进行通讯——等等，内奥米不是斯内克的同伴么，梵普不是利奎德的手下么？



4 阳阳的鸭子闹钟



▲阳阳看着鸭子闹钟。



▲《潜龙谍影4》主题鸭子闹钟。

在游戏中，阳阳会为斯内克煎鸡蛋，因为手艺不精，所以需要一个闹钟来控制火候。这个可爱的鸭子闹钟将会在7月31日于日本发售。

5 刺客谍影

在今年的愚人节，一段恶搞视频在网上流传，斯内克穿着育碧游戏《刺客信条》主角埃泰尔的服饰在《潜龙谍影4》的场景内行动。近日，小岛秀夫正式确认该隐藏服饰可以在《潜龙谍影4》中开启。







▲左图是Regain 24广告，右图为《潜龙谍影3》中的类似产品Calorie Mate营养饼干，由大首领代言。

6 Regain 24能量饮料

真实产品的广告语是"你能24小时连续战斗么？"游戏中斯内克喝了可以补充体力，回复气力。今年是Regain推出20周年，推出以来深受商务人士喜爱，这次配合《潜龙谍影4》做交叉宣传，打算吸引年轻人市场。

斯内克的装备剖析



满头白发

斯内克年仅42岁，却已白发苍苍。《潜龙谍影4》为了让玩家不会忘记斯内克的身体状态，引入了"气力槽"和"压力值"两个概念。斯内克的气力槽越低，他就越难以进行精确瞄准。当斯内克连续杀死敌人，当他感觉太热或者太冷，当他拿着重型武器，或者当他感觉到压力时，气力槽都会下降。在中东场景，斯内克在烈日下，压力值就会渐渐上升；而如果斯内克回到阴凉处，压力值则会慢慢归零。斯内克的压力值过高的话，他就会做出捶背的动作，这在激战中可是致命的。所以玩家要时刻留意这些数值，也许美女杂志能派上用场？

章鱼迷彩

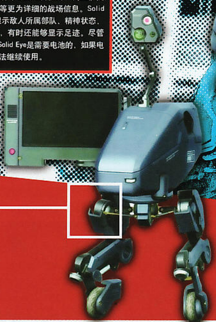
由奥塔肯设计，斯内克只要静止下来几秒钟，章鱼迷彩就能够自动模仿附近环境的颜色、轮廓和纹理。玩家还可以保存当前任何一种材质的样子，以便日后使用，游戏中章鱼迷彩能够模仿的材质达到300余种，具有收藏要素。章鱼迷彩甚至能够阻挡红外线的辐射，并模仿斯内克身后的红外线状况，从而骗过Metal Gear月光头部的红外线监视装置。此外，章鱼迷彩还有部分预置的状态，如预告中展示的"雕像迷彩"。斯内克的迷彩变成雕像的材质，斯内克握住另一雕像的"某部位"，以躲过敌人的视线。需要注意的是："某部位"如果经常被触摸就会掉落……



■章鱼迷彩从始至终都将在游戏中发挥关键作用。

Solid Eye

斯内克戴在左眼上的多功能眼罩，这是奥塔肯为斯内克设计的装备，它可以当作望远镜、夜视镜等观测装备使用，而且能提供建议地图等更为详细的战场信息。Solid Eye还能够显示敌人所属部队、精神状态、体力状态等，有时还能够显示足迹。尽管十分好用，Solid Eye是需要电池的，如果电池耗尽则无法继续使用。



武器

经过小岛组近乎偏执的研究考察，《潜龙谍影4》中可供斯内克使用的武器高达70种以上，而且大多数武器都可以进行改装。玩家可以为枪支加挂瞄准镜、榴弹发射器、霰弹发射器、增加射击稳定度的战术握把等。部分武器可以选择多种弹药类型，这也是本系列游戏首次采用这种设定。小岛表示游戏中枪支改装的灵活性及多样性将令玩家十分吃惊。

因为在《潜龙谍影4》的世界中，私人军企的武器都装有"爱国者之子(SOP)"身分识别系统，所以斯内克并不能直接使用。枪支需要经过德瑞宾的破解后才可使用，斯内克也可以利用德瑞宾币购买新式武器。德瑞宾有些时候还会为斯内克打个折扣。

Metal Gear MK.II

奥塔肯和阳阳共同制造的微型移动终端，通常由奥塔肯远程操控，用来进行远程视频通讯，也可以为斯内克提供地图、战场信息，甚至帮他存储装备——因为斯内克同一时间只能装备一定数量的武器和道具。斯内克可以通过一个十分类似PS3手柄的操作器来控制MK.II，这时游戏会切换为MK.II的主视角，MK.II进入光学迷彩模式(不会被敌人发现)，玩家可以利用它来侦查敌情，甚至电击敌人。需要注意的是，MK.II使用电池，所以玩家每次的操控时长是有限的。斯内克在得到MK.II后，还可随时进入菜单画面24小时监视阳阳的一举一动。如果斯内克正在听iPod，那么阳阳也会随之起舞。



■斯内克在用一个类似PS3手柄的控制器操纵小机器人来执行侦察任务。

此前相关报道 第六报 VOL.184 P20 第七报 VOL186 P14 第八报 VOL.187-188 P94 第九报 VOL.199 P12-15

面向新玩家的剧情简述

想要充分享受《潜龙谍影4》，就要理解它的剧情，想要理解它的剧情，就有必要了解以前的剧情梗概和人物关系。下面我们将简述《潜龙谍影》系列"横跨50年的剧情，为新玩家享受《潜龙谍影4》做好准备，而老玩家也可以趁这个机会温故而知新。

斯内克的家谱

大首领被称为20世纪最伟大的军人，而索利德・斯内克、利奎德・斯内克和索利达斯・斯内克都是大首领的克隆体，可以说是大首领的孩子。这四个人相貌基本相同，这一克隆计划名为"魔童计划"。



▲斯内克、大首领、利奎德。

193X年

"哲人"组织最后一名元老逝世。二十世纪初，三家协约国的高层建立了"贤人委员会"，这标志着哲人组织的诞生。哲人组织为了取得大战的胜利，汇集了巨额的财产。战争结束后，这笔财产被分散到世界各地，被称为"哲人的遗产"。

1964年 《潜龙谍影3》PS2

冷战期间，裸蛇接到一个可以避免第三次世界大战的任务——潜入苏联丛林救回某科学家，竟发现自己的老师引领者叛变到苏方。该任务以裸蛇的失败告终。一周后，裸蛇再次接到任务：重新救出该科学家，并杀掉叛国的引领者。裸蛇最终完成了任务，杀掉了引领者，并因此被授勋为"大首领"。

大首领在执行该任务期间，遇到了美女夏娃。她多次协助大首领，可以说没有她大首领无法完成他的任务。大首领的任务之一是夺回"哲人的遗产"。任务完成后，他和夏娃温存一夜，醒来竟发现夏娃和哲人的遗产都不见了，只留下一盘录音带。夏娃在留言中说出了实情：夏娃并非美国或是苏联的特工，而是第三方的间谍，其任务也是得到哲人的遗产；引领者也并非叛变了美国，是国家要求她在苏联卧底，继而又要求她被大首领所杀，从而证明美国的清白，她为祖国献出了一切，她是真正的爱国者。

山猫是《潜龙谍影3》大反派苏联某军官的下属。大首领在任务中曾被敌方俘获。在拷打期间，夏娃不顾暴露卧底的身分替大首领求情，山猫因此对她产生怀疑，要拿左轮手枪试验她。关键时刻，大首领挺身撞向山猫，救了夏娃一命，自己的右眼却被走火的左轮打瞎。



▲引领者：地球本身并没有疆界，不分东西，没有冷战。



▲夏娃：我不会离开我的摩托，除非恋爱……或者死去。

幕后真相

山猫是引领者之子。引领者在诺曼底登陆战期间，在战场上生下一个男婴，生下后就被哲人组织夺走了。然而，在《潜龙谍影3》中多次碰面的母子，却并不知道这一事实。山猫日后被美方哲人组织培养成多重间谍，实际上他是美国派到苏联的卧底，他调换了夏娃偷走的"哲人的遗产"，夏娃拿走的只是赝品。真正的遗产被山猫送到美方哲人组织的手中。

1970年

《潜龙谍影 掌上行动》PSP

大首领原所在特种部队（狐狸小队）发动兵变，把大首领关押了起来。大首领在罗伊・坎贝尔的帮助下阻止了敌人威胁世界和平的计划。敌军有一名少年战士叫做努尔，是完美战士培养计划的牺牲品。他在败给大首领后，决定跟随着他。努尔的本名是弗兰克・亨特。

通关后的电话

"《潜龙谍影》系列"的惯例

山猫在和一个身分不明的人通电话，我们只知道这个人指导山猫做了很多事情。

山猫：原来是你一直在给我信息……一切似乎都按照你的计划进行了……我现在得到了哲人的遗产，这也是你计划的一部分么？如此利用他和狐狸小队……只有你能做得到。但是你无法继续利用我了……完美战士计划的战斗数据？基因工程？……嗯，有趣。我可以帮你，但有一个条件：我要他加入我们……没错，大首领。这样我们就能成为"爱国者"了。

幕后真相

这次又是山猫在暗中协助叛军的领袖。山猫在本作的尾声，从中情局局长处夺得哲人的遗产，曾是美国哲人的间谍，他却声称要"结束哲人组织，并继承真正爱国者的遗志，实现她设想中的世界。"

1970年

美国收集到哲人遗产的剩余部分。"哲人组织"的美国分支更名为"爱国者"。

1971年

大首领建立特种部队猎狐犬。努尔日后得到"灰狐"的称号。

1972年

"魔童计划"实施。大首领之子诞生（斯内克、利奎德、索利达斯）。

1995年 《Metal Gear》MSX2

南非出现了要塞国家"世外天堂"，有消息称世外天堂在生产大规模杀伤性武器。政府于是派猎狐犬部队去调查，第一位潜入的特工是灰狐，几天后与他的联系中断了，他最后传回的信息是"Metal…Gear……"于是猎狐犬指挥官大首领派出了新人索利德・斯内克（斯内克不知道大首领是他的基因父亲），潜入世外天堂，营救灰狐并解除危机。

途中，斯内克救出了灰狐，后者告诉他Metal Gear是一种双足步行战车，可以在任何地形向全球任一目标进行核打击。

斯内克最终竟发现世外天堂的建立者就是自己的上司，猎狐犬的指挥官大首领！大首领称建立世外天堂，是为了让和平年代的军人重新找到自身的价值。斯内克在Metal Gear完成前将其摧毁，并打败了大首领。后者启动了世外天堂的自爆程序，斯内克逃脱时听到大首领的声音："我们会再见的！"

1999年

《Metal Gear2：Solid Snake》MSX2

世外天堂事件过去四年了，罗伊・坎贝尔上校代替大首领成为了猎狐犬部队的指挥官。某科学家被绑架到桑给巴尔国，坎贝尔找到已经退役的斯内克，令他潜入桑给巴尔国。在任务进行期间，斯内克得知大首领还活着，而且正是桑给巴尔国的幕后头目。

斯内克在途中遭到了新型Metal Gear的袭击，驾驶者正是斯内克在猎狐犬部队的前辈——灰狐，原来他在上次事件后跟随大首领来到这里。斯内克击败Metal Gear后，又在雷区和灰狐赤手空拳决斗并取胜。

最后，在和大首领对峙时，斯内克已失去了全部装备。他就地取材找到打火机和喷雾器，把大首领活活烧死了。

2005年 《潜龙谍影》PS

桑给巴尔国事件后，斯内克再次退役，隐居在冰雪之乡阿拉斯加。

六年后，斯内克原所在特种部队猎狐犬占据了阿拉斯加影子摩西岛的某基地，并占有了Metal Gear "霸王"。他们以两名人质的安全和核武器的发射为要挟，向美国政府索要大笔赎金以及大首领的遗体。

坎贝尔上校此时也已退役，但他再次出面邀请斯内克解决这次危机，因为他的侄女梅丽尔被恐怖分子关押了起来。斯内克的后援团队还包括：内奥米・亨特，猎狐犬部队的医疗专家、基因学专家。



▶利奎德：我要完成大首领开始的计划。我要超越他……我要毁灭他！

叛乱的猎狐犬部队的指挥官是利奎德・斯内克，他的手下有左轮山猫等人。

斯内克的任务包括援救两名人质，然而在他与人质见面不久后，两位人质都好像心脏病突发而死去。

斯内克解救了上校的侄女梅丽尔，一个自幼向往军人生活却毫无实战经验的女孩。斯内克还遇到了Metal Gear "霸王"的设计师奥塔肯，他居然不知道自己设计的"霸王"拥有核打击能力。

无责任猜想 也许是受到美剧《迷失》的影响，《MGS4》中将会引入"闪回"（Flashback）的概念，用来讲述各个角色之前的故事。而大首领等已经死去的角色如何在游戏中"重现"？很可能就是依靠"闪回"，通过斯内克的回忆来展现大首领（也许是）最后的岁月。



▲斯内克：你连保险都没打开，菜鸟。
梅丽尔：跟你说了，我不是菜鸟！

斯内克在与山猫交手时，一名忍者突然出现砍掉了山猫的右手，并要与斯内克一决胜负。事后，斯内克才发现这名忍者就是灰狐。他在桑给巴尔国败给斯内克之后，重伤濒死，经过特殊改造，成了现在的样子。最后，在斯内克与利奎德驾驶的“霸王”决战时，灰狐帮助斯内克打坏了“霸王”的雷达，自己却死在了“霸王”的脚下。



▶内奥米：你决不能甘于为命运所束缚……为基因所支配。

在斯内克和利奎德对决之前，利奎德向他透露了二人都是“魔童计划”的产物，都是大首领的克隆体，属于基因兄弟。在利奎德马上就要把斯内克杀死时，利奎德像人质一样突然死亡了。

幕后真相

利奎德和两名人质并非死于心脏病，而是死于“死狐病毒”，该病毒可致死具有特定基因的人。内奥米是灰狐领养的妹妹，她为了报复斯内克，将后者也列为谋杀目标，同时把发作时间残忍地设为了随机数。

任务结束后，斯内克和梅丽尔逃离了影子摩西岛，斯内克后来从上校处得知，梅丽尔是他的亲生女儿。

2007年 《潜龙谍影2》· 油轮篇 PS2

实际上，影子摩西岛的事件是利奎德在山猫的怂恿下实施的，而后者是当时的美国总统派来的间谍，这位总统的真名是索利达斯·斯内克。索利达斯虽然是总统，但真正掌控美国一切的却是“爱国者”。索利达斯的计划失败后，便被剥夺了总统的职位。

2007年，索利达斯命令山猫引诱斯内克登上某行经纽约港的油轮，拍下斯内克在场的照片，夺取最新型Metal Gear“海魔鬼”，破坏油轮，并将责任推给斯内克。

一切都很顺利，只是在斯内克出现的时候，山猫的右臂突然不停颤抖。左轮的右臂被灰狐砍掉，他将利奎德的右臂移植到自己身上。但是似乎利奎德能够通过这只右臂暂时占据山猫的心智。

2009年

《潜龙谍影2》· 海洋设施篇 PS2

两年前的油轮沉没后，对纽约港造成了巨大的污染，于是在该海域建立了海上净化设施“巨壳”。恐怖分子挟持了在“巨壳”视察的新任美国总统，要求巨额赎金，否则将在曼哈顿投放氢弹。恐怖分子的领袖是索利达斯，手下有左轮山猫、俄国女军人奥尔加、玩刀高手梵普等。

重组后的猎狐犬派出了新兵雷电，他毫无实战经验，只通过虚拟训练经历过影子摩西事件和油轮事件。



▲梵普：很不幸，地狱已经没有空位。

雷电在任务中遇到了忍者、人质死亡等类似于影子摩西事件的情况。最后，索利达斯向雷电透露：他是雷电的养父，而雷电也并非新兵，他曾是童子军，只不过被洗脑而忘记了过去的战斗经历。索利达斯意欲向曼哈顿投掷氢弹，是打算利用核爆的强烈电磁辐射中断信息网络，从而打破爱国者的信息控制。稍后，山猫自曝爱国者间谍的身分，称索利达斯所谓的恐怖行动其实只是S3计划的一部分，S3计划意为“索利德·斯内克模拟(Solid Snake Simulation)”，意在创造类似影子摩西的环境，使任何一个士兵(雷电)成为斯内克那样的超级战士。



▲雷电：我……我该做些什么？
斯内克：找到你的信仰，自己去寻找，再把它传递给未来。

雷电在和Metal Gear“海魔鬼”战斗时，忍者救了他的性命。忍者的真实身分是奥尔加，原来她的孩子被爱国者掳为人质，要求她协助S3计划。奥尔加随即被索利达斯杀害。这时，利奎德再次通过山猫的右臂控制了他，驾驶Metal Gear“海魔鬼”离去，打算摧毁爱国者。

2014年

《潜龙谍影4》PS3

占据山猫身体的利奎德意欲发动武装暴乱，急剧衰老的斯内克重返战场！

幕后真相

其实海上净化设施“巨壳”下方是爱国者进行信息控制的战舰“玄武”，此时玄武载着索利达斯和雷电驶向曼哈顿。在雷电将索利达斯击倒之前，“爱国者”通过无线电向雷电透露：S3计划的真正含义是“民智选择(Selection for Societal Sanity)”，试图控制人类的意志的一套方案，雷电在“巨壳”的行动便是该计划的最终测试。爱国者已收集到足够的数据，实验宣告成功。



▲索利达斯：我之所求并非权力，我是要从爱国者手中夺回自由、民权、机遇。

新公开实际游戏画面



▲新的简报图片，《潜龙谍影4》采用了多个章节来划分游戏段落，斯内克在不同章节需要飞往不同的国家执行任务。而章节之间的过渡就是任务简报了，每个任务“简”报通常需要20分钟左右。可能是怕玩家觉得沉闷，本作的任务简报是完全互动的。



◀这是一张让我们联想起《MGS3》的截图，同样的森林环境。我们可以断言这绝不是游戏初期中东的场景。



▲斯内克在德瑞宾的装甲车里，名叫“小灰”的猴子是德瑞宾的宠物，德瑞宾和它都非常喜欢一种叫“Narc”的饮料，“Narc”这个单词的本意是“缉查麻药的刑警”，但在小岛秀夫的另一款游戏作品《宇宙骑警》中，它却被讽刺地用做了一种非法的合成麻药的名字。这种麻药威力巨大，仅服用若干毫克便足以致人于死地。



▲武器商人德瑞宾，注意看他手指上戴着的戒指，能够识别的三枚戒指似乎可以用“□、○、×、”来表示，也许这也是在暗示着本作PS3独占的重要性。



▶斯内克在室内冷眼观察窗外的激战，斯内克采取的行动会直接影响他的立场，这是本作的一个新要素。

游戏的最新情报(一) ●根据已经玩到游戏成品的国外媒体的情报，《MGS4》将有每秒60帧的画面素质，当画面特效过于复杂(例如大爆炸等)时偶尔会降低帧数；●游戏支持PS3硬盘安装，需要的硬盘空间为4.6GB；

主要角色关系分析

在《潜龙谍影4》E3 2006的预告中，七名登场角色都有其对应的汉字，每个汉字都是一种阴沉的天气现象。而笔者发现，阳阳这个角色却恰恰相反，在《潜龙谍影4》这样一个阴晦黯淡的世界中，她恰似一缕微弱的希望，在闪耀着光芒。“阳阳在《潜龙谍影4》中起着中心作用，就像她的名字一样，她是太阳，游戏中的其他角色围绕着她。她至关重要。”小岛秀夫还透露说：“阳阳是个内向的女孩，不过她还是会令老蛇心情晴朗，正如她的名字。”



老蛇（索利德·斯内克）

登场作品：《潜龙谍影》、《潜龙谍影2》

传说中的英雄，现年42岁，却已白发苍苍，斯内克身体的加速老化是因为他是基因工程计划“魔童计划”的产物，该计划以历史上最优秀的战士“大首领”的基因克隆出了索利德·斯内克以及利奎德·斯内克。内奥米告知斯内克他只剩下六个月的生命，坎贝尔令他刺杀利奎德。被受诅咒的血脉所羁绊，衰老的战士重返战场。

雹 空中水蒸气遇冷凝结成的冰粒或冰块。



内奥米·亨特

登场作品：《潜龙谍影》

遗传学博士，纳米基因治疗的专家，隶属于基因科技巨头ATGC公司。内奥米是死狐病毒的设计者，该病毒能够致死具有指定基因构成的目标。她因违背中央情报局的命令私自修改病毒，而被关进联邦监狱。在《潜龙谍影4》中，内奥米被利奎德胁持，被强迫研究破解“爱国者之子(SOP)”战场控制系统的方法。

霴 云多而昏暗的样子。



利奎德·山猫

登场作品：《潜龙谍影》、《潜龙谍影2》

爱国者的间谍左轮山猫在《潜龙谍影》中失去了右臂，他于是移植了死去的利奎德·斯内克的右臂，谁知利奎德却能通过这只右臂控制山猫的思想(《潜龙谍影2》)。本作中，山猫似乎已经完全被利奎德控制了。利奎德建立了类似于大首领梦想的“世外天港”，是世界上五家最大的私人军企的母公司，武装暴动一触即发。

霸 古时候诸侯的首领。



雷电

登场作品：《潜龙谍影2》

《潜龙谍影2》的主角。幼年时参加了利比里亚内战，表现出色，赢得“开膛手杰克”和“白色恶魔”之名。其后被洗脑，忘记了过去的战斗经验，并接受VR训练。认为自己的“巨壳”任务(《潜龙谍影2》)是第一次实战，事实上却是爱国者S3计划的一部分。雷电把阳阳从爱国者手中救出，之后便杳无音讯。本作中的雷电，除了面部和脊椎外都是人工器官，身体被强化骨骼包围着。他在本作中的表现将十分活跃。

靁 大气放电时，激荡空气所发出的巨响；又指迅捷。



奥塔肯（哈尔·艾默里克）

登场作品：《潜龙谍影》、《潜龙谍影2》

机器人学的著名专家，天才黑客，斯内克的好友。其祖父曾参加了曼哈顿计划，父亲则生于广岛原爆之日，奥塔肯自己设计了Metal Gear“霸王”，继妹艾玛又设计了“玄武”的AI系统“GW”——因而被认为是个和核武器有着宿命纠葛的家族。为了消除Metal Gear对世界和平的威胁，他和斯内克联手建立了“慈善事业”组织，为阻止Metal Gear的扩散而努力。

霙 雪花。



罗伊·坎贝尔

登场作品：《潜龙谍影》《潜龙谍影 掌上行动》

梅丽尔的父亲，斯内克的上司和好友。在1970年(《潜龙谍影 掌上行动》)与大首领初识，曾接替后者担任猎狐犬部队司令官。坎贝尔现任职于联合国下属的私人军企活动监视审查委员会。他在工作中发现私人军企的军事实力已经过于强大，而且领导私人军企母公司“世外天港”的利奎德意欲发动军事暴动。坎贝尔收到消息称利奎德在中东某地出现，于是他私下联系斯内克，令其刺杀利奎德。坎贝尔熟知世界各地的冲突，并能提供直升机等交通工具。

靂 霹雳，急而响的雷。



阳阳

孤儿，母亲为俄罗斯女军人奥尔加，从爱国者的魔掌中救出的天才少女。阳阳一出生便被爱国者掳走，用以要挟其母奥尔加协助雷电完成爱国者的S3计划(《潜龙谍影2》)。一旦雷电在任务中死去，其体内的纳米计算机停止发射信号，阳阳就会被杀。最终奥尔加为了拯救雷电而牺牲。阳阳日后被雷电从爱国者手中救出，交给斯内克和奥塔肯照顾。阳阳天资聪颖，她和奥塔肯共同研制了Metal Gear Mk.II。

陽 太阳；日光。



梅丽尔·希尔弗伯

登场作品：《潜龙谍影》

《潜龙谍影 》的女主角。在影子摩西岛，刚刚成年且还是新兵的她与崇拜的斯内克并肩作战。二人在故事结尾共同离开，在阿拉斯加生活了一段时间，最终却分开了。本作中，梅丽尔已经成为沙漠之鼠一队的领队，隶属于美国刑事侦查局(CID)的私人军企内部监察机关。她现在已成为经验丰富的老手，赢得了队员的尊敬。虽然身经百战，但还是拥有女人细腻的一面。

霾 悬浮于空气中之烟、尘等微粒聚集形成的昏暗现象。

游戏的最新情报(二) 根据已经通关的国外媒体同行介绍，他们的首次通关时间为29小时，他们表示，“实际游戏时间大约是20小时，其余时间都是剧情”；●第一次通关，最后的成绩显示杀敌数为300人，这个数字也高于系列的平均水平近一倍；

《潜龙谍影4》"大片版"最终预告分析

谁能想到《潜龙谍影4》的最后一支预告片竟然戏拟了美国大片的套路呢？熟悉的低沉男声旁白"今年夏季"，画面在一帧帧黑屏的间隔下快速频闪，斯内克的"英雄"形象和利奎德典型的"邪恶的大笑"，内奥米和神秘女性角色则充当了"美女"的定位。

看点1 夏娃的摩托



78岁高龄的夏娃将用她的摩托载着斯内克完成部分任务，在《潜龙谍影3》中她就曾载着斯内克的基因父亲大首领，帮助他躲避敌人的追击。夏娃在两款作品中骑乘的都是英国凯旋摩托，《潜龙谍影4》是小岛组和该公司的第二次合作了。

▲斯内克乘坐德瑞宾的装甲车和夏娃的摩托，与Metal Gear月光和敌人激战。《潜龙谍影4》中又有大量紧张刺激的驾车追逐段落。

看点2 美女与野兽



▲本次预告中出现的神秘女性。



▲Lyndall Jarvis：不仅在美国，在欧洲等地也非常活跃的服装模特，曾为Guess、Bebe和Ella Moss等众多时尚服装品牌代言。曾经出演过许多电视广告，表演风格大胆而无拘无束。

《潜龙谍影4》的BOSS角色为"美女与野兽"部队，其成员为因战争心理创伤而罹痪PTSD的四位女性，她们是战争的终极牺牲品。她们原本是美丽的女性，不过为了平衡内心的创伤，她们将内心"人"的部份压抑，而将"兽"的一面展现在外。小岛组在制作"美女与野兽"部队的美女形象时，采用了根据真人进行3D面部和动作捕捉来绘制角色的方法。

我们从上面两图的对比能轻易看出，这位神秘女性的形象就是根据Lyndall Jarvis制作的。而从预告中的细节，笔者推断Lyndall就是笑面章鱼中的女性。

小知识 PTSD(Post-Traumatic Stress Disorder，创伤后应激障碍)：指对创伤等严重应激因素的一种异常精神反应。是指由异乎寻常的威胁性或灾难心理创伤，导致延迟出现和长期持续的精神障碍。既往有关PTSD的研究大都集中在对地震、战争、交通事故、失业等情形。

看点3 利奎德还是山猫？





《潜龙谍影4》的反派角色真是非常有趣：爱国者企图将权利控制的触角从美国探向全球，而其间谍左轮山猫被利奎德通过右臂控制了心智，后者的目标之一却是终结爱国者。截至目前，官方放出的信息基本都在说：利奎德已经完全占据了山猫的心智，所以后者已经改称自己为"利奎德·山猫"了。

然而在这次的预告里，山猫却做出了他在《潜龙谍影3》中经常做出的手势，也许暗示着山猫的人格并未完全泯灭。

看点4 年轻斯内克

在这次的预告中，斯内克再次从衰老状态变回了年轻的样子。但是请大家注意，伴随这一过程的是章鱼迷彩的关闭音效——这就意味着"年轻斯内克"才是这个人的本来面目。但是这个人究竟是谁，我们还无从知晓。不过这个人的发型和穿着实在很像小岛秀夫另一游戏作品《掠夺者》的主角吉连·希德。







当然，这只是小岛对《掠夺者》玩家的致敬而已，但是再让我们看看大首领的服饰吧。

看点5 新场景——布拉格？

小岛秀夫在《潜龙谍影4》新版官网的访谈中谈到：为了制作游戏，小岛组去了东欧的布拉格、非洲的摩洛哥以及南美的秘鲁等地考察。虽然这样并不能让我们确定游戏中斯内克将前往这些国家，但是布拉格成为场景之一的可能性很大。





▶"愚人节"预告最后出现的教堂跟布拉格的提恩教堂别无二致。





▶去年的TGS预告中，斯内克和夏娃见面的教堂又和提恩教堂的内饰非常相似。



◀小岛秀夫、新川洋司等人在布拉格采风。

小知识 布拉格：东欧国家捷克共和国的首都和最大的城市，位于欧亚大陆中心，跨伏尔塔瓦河布两岸。提恩教堂(提恩海关前面的圣母马利亚教堂)是位于布拉格市老城区广场东侧的哥特式双塔建筑，俗称"魔鬼教堂"。其双塔并不完全对称，有人称大小双塔分别代表亚当和夏娃。

结语

不久前《潜龙谍影4》得到了第一个全球评分10/10，评论者英国PS官方杂志的编辑Paul Fitzpatrick在接受采访时被问到《潜龙谍影4》是否会激增PS3主机的销量。

让笔者借他的回答作为本文的结语：

"我认为《横行霸道IV》可能会促进更多主机的销售。但是如果你真心热爱电子游戏，并有兴趣看看其未来发展方向，那么《潜龙谍影4》是不可错过的。"

游戏的最新情报(三)
剧透警告！(把杂志反过来看吧)

●大首领确定会在游戏中出现，并且根据样貌判断是《Metal Gear》时代；●游戏的结局将是一个"真正的终结"，并且"非常棒"，转述国外评论媒体的话就是"本来以为可以让我们'屏住呼吸'，没想到竟然让我们'屏住了思维'。"

四叶草重获新生
新公司白金两年后携世嘉再度出击！

文 卡伦
美编 anubis



三井达也

原 Capcom 第 3 开发部部长，曾经参与过“《生化危机》系列”的开发。从 Capcom 退任后设立了自己的公司日本 ODD。与 SEEDS 合并之后，现就任新公司 Platinum Games 的社长。

PLATINUM GAMES INC. × SEGA

美国当地时间 5 月 14 日，世嘉在其例行发布会上宣布将与 Platinum Games 展开合作，一口气公布了三款不同平台上的新作。这家由原 Capcom 多名王牌制作人组成的新公司，经过长达两年的沉寂后终于放出了实质性的消息。从目前这些精彩的游戏画面可以看出，曾经给我们带来像《红侠乔伊》、《大神》等梦幻般的制作团队果然没有让一直期待的玩家们失望。

Platinum Games简介

新公司名称“Platinum”意为白金，2006 年 Capcom 宣布诞生过多部创意之作的“Clover Studios（四叶草）”解散后，其主要成员神谷英树、稻叶敦志、三上真司等人就宣布成立了新的开发公司 SEEDS（种子），而后该公司又与日本 ODD 公司合并，并正式更名为了 Platinum Games，总部设在大阪。这次发布的四部新作全部由 Platinum Games 进行开发，而世嘉则负责游戏的发行和销售工作。



稻叶敦志

原 Capcom 第 9 开发部部长，2004 年 7 月开始担任子会社 Clover Studios 的社长，公司解散后和三上真司和神谷英树一起创立了 SEEDS。担任开发的代表作有《铁骑》和“《逆转裁判》系列”。

关于新作四连发

——首先想问问稻叶先生，您目前在新公司内负责的工作是什么呢？

稻叶：在公司里面应该是负责游戏开发同时兼任董事吧，总之要做的工作很杂。因为新公司开发的这几款游戏都由我来担任制作人，所以还是比较费劲的，真想有人能早点帮我分担一点工作呢（笑）。

——向读者透露一点新作信息吧。

稻叶：目前这几部游戏能给大家带来的乐趣各不相同的，一切都是为了让大家满意，新公司并不是只做这四部作品，以后我们也将继续去迎接挑战。总之，“新颖”和“有趣”始终是我们不变的制作理念，请大家务必能支持 Platinum Games，这是给我们的最大动力。

——最后请您各用一句话来概括现在已经公布的这三部作品吧。

稻叶：《猎天使魔女》是集大成之作，《无限航路》将庞大的宇宙浓缩进了玩家的口袋，而《疯狂世界》则更像是一场乱斗。



关于和世嘉的合作

——这次发表的作品是和世嘉一起共同合作的，能告诉我们这是怎么一回事吗？

三井：对于我们新公司来说，我觉得最重要的就是自由度，只有在相对自由的环境中，我们才能开发出更具个性的作品。虽然我们之前找了很多家公司探讨合作问题，后来还是觉得世嘉最合适，因为他们最尊重我们的想法和方向性。

——您所说的方向性是指的什么？

三井：那就是说原创和日式风格是我们制作游戏的一个大前提，这一点是不能让步的。

——游戏会不会让人感觉到有世嘉的风格呢？

三井：这个倒是不会强制地加入进去，毕竟世嘉那边也是一直跟我们说请我们自由地发挥并做出原创的高质量游戏，所以这方面大家不需要担心。



——能说说这次公布的几部作品的开发完成情况吗？

三井：应该都还算在有条不紊地进行中吧。这次未能公布游戏画面的三上先生的新作还刚刚在确定企画的阶段，所以大家想要了解详细情报可能还需再等一段时间。

第1弹

猎天使魔女	SEGA	动作
多机种	BAYONETTA	日版
	预定2009年发售 1人	售价未定
	对应机种为PS3和X360	



©SEGA

猎杀天使的冷酷魔女降临！

独特的世界观

据神谷英树称，本作的故事设定在一个“真实的幻想世界”中。虽然会出现“魔女”与“天使”战斗之类的超出一般常识的场面，但游戏中的世界却并不是架空的，而是以现实世界为蓝本来设计的。玩家在游戏中可以看到很多眼熟的具有幻想风格的建筑物，不知道是否会有一些壮阔的场景出现呢？



■战斗时踢中敌人后可以使用脚上的枪发动连携攻击，这样就能给予对方巨大的伤害。

游戏中的敌人 天使

正如她的名字一样，猎天使魔女的敌人就是那些披着伪善的面孔到处作恶的天使们。魔女与天使，这种善恶颠倒的独特设定应该也是神谷英树所擅长表达的风格吧。



▶细心的玩家从这个角度应该可以看到主角是带着一副眼镜的。



◀凭借次世代平台的强大机能，游戏在一些细节方面也刻画得非常出色。

近身战与枪械攻击

作为有动作游戏“鬼才”之称的神谷英树，自然不会让玩家对本作的战斗部分失望。从公布的画面中我们可以看到主人公不但双手持枪，就连脚上也装备着枪械。激烈的射击加上华丽的近身战斗，相信本作一定能给玩家带来前所未有的爽快感。

充满高潮的动作游戏



神谷英树
HIDEKI KAMIYA

原Capcom第4开发部成员，业界最具风格的动作游戏制作人之一。著名的“《鬼泣》系列”就是出自他之手，之后还负责制作了《大神》和《红侠乔伊》。

——怎么想到要将新公司的第一款动作游戏做在次世代平台上？

神谷：我想这应该是一种自发的要求吧。新公司成立的时候业界正处于追求创新的潮流中，所以我们也不能落后。因为开发小组中有很多成员都是参加过“《鬼泣》系列”的开发，所以大家在开始做企划的时候就基本确定是要做一款3D的动作游戏，而且还要是次世代平台上的。

——关于游戏的企划还有什么其他的基本方针吗？

神谷：首先决定将主人公设定为女性，然后就是尽量避免出现一些《鬼泣》或者《红侠乔伊》里面已有的概念，走一条完全新创的路线。不过即便如此，游戏的武器都不是架空的，因为我们给这部作品更多的现代气息，而不是彻头彻尾的幻想风格。

——听您说这是一款“充满高潮的动作游戏”，能解释一下吗？

神谷：简单地讲，就像是在看电影一样，能让玩家的神经一直都能保持在高度兴奋的状态中，一个高潮接着一个高潮，不容有半点喘息的机会。至于战斗方面则以1对1为主，所以对玩家的技术还是比较考验的。

——能再给读者透露一点本作的信息吗？

神谷：除了现在公布的枪和近身战之外，游戏还会有其他的一些意想不到的战斗要素，所以大家敬请期待吧！

无责任猜想 日前开发小组在其官网上公布了本作的宣传影像，从里面我们可以看到女主角的动作非常华丽且帅气，相信这款“女版《鬼泣》”决不会令大家失望。

无限航路（暂名）

©SEGA

驾驶只属于自己的战舰在宇宙中旅行！

第2弹

无限航路（暂名）	SEGA	角色扮演
NDS	无限航路	日版
	预定2009年发售　1～2人	售价未定
	对应Wi-Fi无线联机功能	

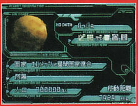


男女主人公

周游浩瀚的宇宙

游戏设定的舞台是整个广阔的宇宙。玩家指挥着自己的舰队在各个星球之间进行移动，这些归属于不同势力的星球有着各自独特的文化，玩家在巡航的过程中也会遇到很多故事，这其中就包括一些不可避免的遭遇战。

选择目的地





◀▲玩家在星球间进行移动时，下屏显示的是可供选择的航路，而上屏则是显示星球的信息。

超过150种设计图





▲号称是一款冒险角色扮演游戏的本作在剧情方面同样拥有不俗的表现。

让玩家进尽情地发挥想像



河野一二三
HIFUMI KOUNO

从原来的公司Human退任后便在自己成立的公司NUDE MAKER担任社长。其代表作是"《钟楼》系列"，另外他也曾参与过《铁骑》的开发。

——能告诉我们本作的基本设定概念是什么吗？

河野：在浩瀚的宇宙中实现自己的梦想是游戏的主题。因为大家总是会对外太空有着无穷的好奇心，所以我们就在NDS上制作了这样一款能让玩家在宇宙自由航行的作品，玩家可以最大限度地发挥自己的想像。

——在游戏中建造出舰艇要通过什么样的步骤呢？

河野：先要入手设计图，然后就是选择在哪个宇宙港或造船所进行制造。船内的一些细节也都需要玩家去逐一设计。

——游戏的战斗是怎么样进行的呢？

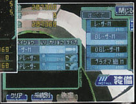
河野：战斗以舰艇为主体，而舰艇又分为战舰、航母和巡洋舰三种。玩家在战斗中必须要考虑不同舰种的相生相克，只有根据战场环境来安排兵力才不会处于被动。

设计出具有不同性能的战舰

本作最大的魅力就在于玩家可以自己设计出属于自己的战舰。通过游戏提供的设计图，玩家能够自由地建造出各种各样性能不一的战舰，从外部构造到内部设施，全部都由玩家自己来设计，所以就算是同一张设计图，在不同的人手里建造出来的战舰也会千差万别。



▶选择合适的武器装备是赢得战斗胜利的关键。



◀司令部是对战舰进行指挥和管理的重要场所。

为战舰配置最精英的乘员



◀角色收集将是游戏的最大乐趣之一。



▶本作的战斗相当讲究策略性，玩家必须正确地下达指令。

不单单战舰的种类多，本作的乘员阵容同样非常厚道。超过200名个性迥异的角色将随着游戏的进行陆续登场，这里面大部分人都可以成为战舰的乘员。玩家需要根据他们的能力特征将其分配到舰上的不同位置，通过与敌人的战斗，这些乘员还会获得经验值并提升等级。

第3弹

MADWORLD

Wii平台上少有的暴力血腥游戏！

©SEGA



疯狂世界	SEGA	动作
Wii MADWORLD		美版
发售日未定	游戏人数未定	售价未定
对应周边未定		

这一款给人感觉很像《杀手 7》风格的 Wii 新作无疑是本次公布的几款作品中最另类的。游戏以黑白两色为基调，充斥着大量暴力的镜头。习惯了休闲轻松风格的 Wii 玩家可能很难一下子接受这种极端残暴的游戏方式，因为本作实在是太血腥了，夸张的喷血量再加上和黑白背景形成的强烈反差，估计会吓退不少胆小的人。



◀本作在鲜血的表现方面做得非常夸张，不知初次上手的玩家是否会有些不适。

爽快



▶力大无穷的主角直接将对手撕成了两半。

虐杀



■主角掏出对手的心脏并将它捏碎。

在杀戮中感受快感



西河繁范

SHIGENORI NISHIKAWA

极富创造力的新锐制作人。2000 年大学毕业后加入了 Capcom，曾经参与过 NGC 版 "《生化危机》系列" 的开发，目前则作为游戏导演参与《疯狂世界》的制作。

——本作的主题是什么呢？

西河：我们在为这部作品立案的时候就想把 "暴力" 这一元素转化为游戏中的爽快感。各种的暴力镜头并不会让人感到晦涩，而是会让大家觉得玩起来很畅快。

——具体是怎样来实现这样一种转变的呢？

西河：主要就是将暴力镜头用一些喜剧化的方式来表现吧，这样可以消除游戏时的罪恶感，我想大家也应该不会对这种表现手法反感的。

——那么游戏讲述的大概是一个什么样的故事呢？

西河：游戏的主人公参加了一个名为 "Death Watch" 的杀人秀节目，在这个节目中，玩家必须不断地杀戮其他的参加者才能获得更高的得分和排名，这就是本作发生的故事。

——也就是说要尽可能地用最残忍的方法进行杀戮吗？

西河：没错，越是残忍得的分数就越高。我们还在不同的关卡中设置了各种机关，利用这些机关杀死对手能获得更高的得分。

——也就是说游戏的自由度也很高喽？

西河：是这样的，我们会让玩家在游戏中自由地去发挥，所以还请大家务必期待这部作品吧！



▲游戏中的武器威力都比较大，玩家可以尽情地把敌人当成自己的发泄对象。

血染黑的白世界

三上真司的神秘新作

第4弹

这次公布的四部作品中，只有三上真司的这款游戏一点信息都未公布。既然是 "生化" 之父操刀的作品，大家所给予的期望自然也就不会少，相信 Platinum Games 一定会在适当的时机将这部神秘作品公之于众，我们现在要做的就是耐心地等待。据稻叶敦志讲，这将是一款 "只有三上才能做的、和以往所有作品都不同的游戏"，真是十足吊起了大家的胃口。



无责任猜想 《疯狂世界》暂时只确定了会在欧美进行发售，至于本作是否会在对暴力题材一向敏感的日本市场上市，目前还不得而知。

五大厂商与人气角色在此集结



X Edge クロスエッジ™

文 晴天 美编 NINA

看到标语大家可不要误会又有一款“大乱斗型”的格斗游戏公布了，其实这款融合了五大厂商经典游戏系列的作品是为了改善目前PS3上角色扮演类游戏严重匮乏的局面而开发的。在上一期的新闻中为大家大致介绍了本作的概况后，官方也与近期公布了更多的实际游戏画面，究竟本作的系统有什么过人之处，厂商想借本作让日式游戏玩家对PS3重拾信心的目的能否成功，诸位还是看过前线后再下结论吧。

交叉利刃		Compile Heart	角色扮演
PS3	クロスエッジ		日版
	预定 2008 年 9 月	1 人	6800 日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

Story

当主角等人醒来时，发现自己已经身在一个完全陌生的世界，既像梦境，却又如现实一样的存在着。来到这里的，同样有来自“异世界”的人，甚至大家都听到了一个少女的呼唤：“我一直在这里等待你们的到来”。在这个少女口中提到的“世界”中，异世界人们的“灵魂”都被聚集到这里，并遭到了禁锢，而且有一天这个世界还会彻底的消失。为了解救被禁锢的灵魂，切断这个“世界”与其他世界的联系，少年开始了自己的冒险，现在阻挡在他面前的则是一些未知的魔法生物……



◀因为意外来到魔界的莉莉娅正在非常焦急地寻找自己的仆人维姆，同样身处于魔界的主人公此时是否会施以援手呢？

Capcom 恶魔战士

吸取了广受玩家欢迎的街机超人气作品《街头霸王Ⅱ》中的众多优点，辅以全新角色和战斗技巧的格斗游戏。在游戏推出时，系统和画面都给玩家留下了深刻的印象，并对之后的同类型游戏产生了很大的影响。



NBGI 魔塔大陆 在世界尽头继续歌唱的少女



由Banpresto和Gust两大公司共同开发的角色扮演游戏。以能够咏唱诗魔法的“诗魔法少女”和她们的精神领域为主要的探索要素，搭配从中获得的全新的“诗魔法”来对战斗的整体难度造成影响。

日本一 魔界战记

拥有“史上最凶战棋游戏”的别称，以“议会”为中心，衍生出很多供玩家探索和收集的要素，不但玩家能够通过战场上的“能力方块”来调节敌我双方的实力，充满挑战的“道具界”更是打破同类型游戏常识的绝佳设定。





和大多数“乱斗型游戏”一样，我们的主人公也是因为一次偶然的事件来到了这个时空交错的世界。他性格直爽，但却因为每次过于直接地表达出自己的想法，甚至不会考虑到周围人的感受，所以很容易跟其他人发生冲突。由于他出身于古代的武术名家，所以对“柔术”非常精通，但实际上他本人并不喜欢使用这种古老的战斗技巧，所以最近迷恋上了射击运动，而且根据游戏中的具体设定，他的水平已经达到了“专业选手”的级别，如果去参加正式的比赛很容易便能拿到不错的成绩。

在命运的引导下 带领同伴共同抗敌的主人公

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.©GUST CO.,LTD.2008©GUST CO.,LTD.2006©2006 NBGI©2006 NIPPON SOFTWARE INC.©IDEA FACTORY©2008 COMPILE HEART

三大关键词直击



以该社很多作品中都出现过的"永无大陆"为舞台，用引人入胜的剧情博得玩家喜爱的系列初代。之后不但推出了续作，系统上的很多设定也被该社之后的游戏所借鉴，衍生出很多战棋游戏中独有的战斗方式。尤其是单人进行多次攻击的"HOLD模式"和"多人合体技"应该是新作战斗中不可或缺的元素。

Gust

玛莉的工作室～扎尔布鲁克的炼金术士～
玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们

以"调合"和丰富的收集要素为最大魅力的"《工作室》系列"初代，甚至连目前还未发售的新作也被纳入了其中，看来厂商对这两位新角色充满了自信，学院生活和魔界冒险的剧情下，他们会有什么变化呢？





从小就失去了父母，之后被勇刀家收养的少女，年幼的时候就能感觉"幽灵"的存在，甚至还能和它们进行交流。虽然长大后和普通的少女看起来没有什么两样，不过随着这种特殊能力的减弱，她现在经常会做噩梦。

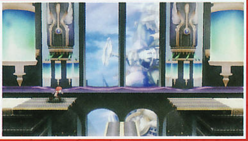


灵魂

游戏的主要目的就是收集各种各样的灵魂，达到一定数量后就能推动剧情的发展，而当所有的灵魂都被解放后，就会与"罪恶的根源"进行最后的决战。目前已知冒险的舞台包括《恶魔战士》和《魔界战记》中角色居住的魔界、《玛莉工作室》和《魔塔大陆》角色居住的幻想界，并且官方也承诺游戏中还有大量的其他世界存在，诸位玩家还是等待进一步的消息吧。


魔界


幻想界


▲在迷宫中冒险也有一定的动作要素，具体的情况十分让人期待。

战斗

迷宫中采取随机遇敌的方式来触发战斗，玩家可以组成最大4人的队伍来与强大的敌人进行抗衡。除了保留传统角色扮演游戏的"回合制战斗"外，玩家还可以在△、□、×、○四个键上给不同的角色设定攻击技能，只要掌握好发动的时机，就能体验到无比爽快的战斗。"连协攻击"的概念也与"《女神侧身像》系列"的设定类似，要组合出最具破坏力的攻击组合，没有经历数千场战斗是很难办到的。


▲每回合玩家行动的时间会有一定的限制，通过使用不同角色的AP就能发动攻击，前方的LV标记目前含义不明。



▲发动任意技能后，在一定时间内再追加其他攻击即可形成"连协攻击"。

连续发动技能
使伤害数值华丽地上升吧！



▶随着连击数的升高，敌人的防御力也会归0，即便是初期的技能也能造成巨大的伤害。

换装

解放了灵魂之后玩家会得到各种换装道具，装备后除了对角色的能力会造成一定的影响外，女性角色装备不同的服装，外观也会发生很大的变化。


正常情况



下载服务绝不会放过的经典设定

无责任感言 对于一款"大乱斗型"的游戏来说，融合每款作品的系统特色估计是吸引FANS的必要手段。以PS3的容量，游戏的收集要素应该会达到令人发指的地步，只要陷进去，没有几百个小时，肯定是无法完美的。

文 ACE飞行员 美编 NINA



■本作将引入贴墙隐蔽等全新动作系统。

生化危机5	Capcom	动作射击
多机种	Biohazard 5	发售地区未定
	发售日期未定　1～2人	售价未定
	对应机种包括 PS3 及 X360	

10个月！从《生化危机5》首个预告片公布到现在，我们已经足足等待了10个月。期间有那么一点点新画面透露出来，不过这些传达给我们的惟一信息就是：《生化危机5》还在制作中，敬请全球玩家耐心等待。对于那么多期待《生化危机5》的玩家来说简直就是度日如年。这次Capcom终于公布一批游戏的最新图片。不过关于游戏的全新要素，官方依然是只言片语。5月底Capcom将公布一段《生化危机5》的全新预告片，官方表示，现在玩家看到的图片均来自这段预告片。





■克里斯右肩上佩戴着一枚硕大的BSAA徽章。

“全体制作人员认为本作将成为一款不得了的游戏。” ——制作人 竹内 润



■制作小组必定从电影《黑鹰坠落》中吸取了大量的灵感和素材。

克里斯·雷德菲尔德
Chris Redfield



■有桥，有水，辽阔的场景，这会给游戏带来空前的战斗啊！

病毒的起源？

我们不必再追问为什么年近40的克里斯会变成现在这样子，Capcom早就向外确定了，这个虎背熊腰的男人就是初代中的克里斯。浣熊市警察特种部队S.T.A.R.S.早已灰飞烟灭，如今的克里斯已经是一名BSAA成员，该组织拥有超越法规的行动力。本作故事开始于一个非洲的无名小国。这个国家地处于埃塞俄比亚、厄立特里亚以及肯尼亚的活火山地带上。游戏开始时当地的居民并没有受到感染，但是随着日益频繁的火山活动，病毒逐渐传播并将当地的居民变成了类似于丧尸的杀人生物。之所以选择这里，制作人强调说：非洲是人类的起源之地，我也希望从这里追寻病毒和罪恶的起源。

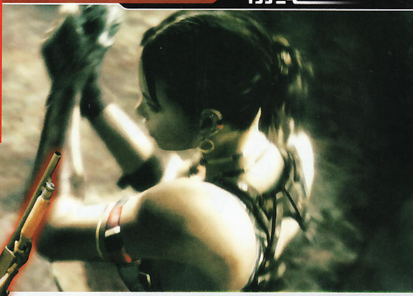
©Capcom CO.,LTD All Rights Reserved.Developed by Capcom.

此前相关报道 第一报 VOL.182-183 P73

Who Are You?



Capcom首次向全球玩家公布了本作的女性角色造型，随即引发了热烈的讨论。有人说她是克里斯的妹妹，同是系列经典人物的克莱尔。然而这种猜想似乎过于平庸，所以热情的FANS更愿意推测这位还没有露出正脸的女性是2代中创造G病毒的威廉博士的女儿——雪莉・柏肯。在2代设定中，雪莉年仅12岁，如果真是她的话，如今她已经是一位22岁的成年人。在雪莉身上背负着无数的秘密，只要加以雕琢必定能将本作的故事推向高潮。当然，我们有理由推测，克莱尔也极有可能登场。





全球计划销售230万套！？

据悉，Capcom已经将《生化危机5》纳入到了2008财务计划中，换句话说本作极有可能将在2009年3月底之前推出。不过官方也表示本作很有可能将会延期。令人没有想到的是，Capcom竟然预计本作双平台全球销量仅为230万套，实在令人费解。根据系列正统作品的销售情况来看，230万套确实谦虚过分了点。



■又看到了熟悉的矿道场景。



■更强的“电锯男”在恭候着玩家。

全新预告片5月底全球震撼公开！



惊天要素

“双人协力”首度披露

- 单机故事模式允许其他玩家随时加入和退出战斗。
- 加入掩体系统，玩家可以躲在一处偷袭敌人。本作还加入右摇杆迅速回避系统，类似《神之手》(God Hand)。
- 合作模式如果没有其他玩家配合，将由电脑AI代替。
- 本作的野外战斗比例将是系列之最。
- 本作同样拥有类似《战争机器》那样的双人合作以及分歧路线。
- 制作小组正研究决定加入类似3代中那样的佣兵模式。
- 游戏中将会包括一些对经典角色过去未公布历史的闪回章节。

DRAGON QUEST V ドラゴンクエストV 天空の花嫁

文 卡伦 美编 木仙

勇者斗恶龙Ⅴ	Square Enix	角色扮演
NDS ドラゴンクエストⅤ　天空の花嫁		日版
2008年7月17日	1人	5490日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

作为日本国民游戏的“《勇者斗恶龙》系列”中评价最高的作品之一,《勇者斗恶龙Ⅴ》在国内同样拥有着不凡的人气。游戏讲述了一个历经3代人的雄壮的冒险故事,不管是游戏中跨越的时间还是通关所需的时间,本作都可以算得上是系列中最长的。虽然离原作在SFC上发售已经过去了16年时间,SE也于2004年将其移植到了PS2平台上,但这款不朽的经典带给大家的感动直至如今仍让人难以忘怀。7月,就让我们拿起手中的NDS,再次踏上那熟悉的冒险之路吧!





不屈服于命运的青年

在危险的冒险中不断成长为出色的勇者

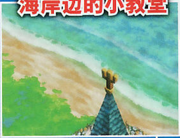
主角在本作的故事中要跨越的幼年、少年以及成年时代，只有不断地完成各种各样艰难的试炼和挑战，主角才能成长为一名能独当一面的男子汉。为了完成父亲的愿望，他和自己的伙伴一起，在广袤的世界中展开了漫长的冒险。

绵延炎热的戈壁



▲为了赢得国王的肯定，主角穿过炎热的沙漠前往古代金字塔接受试炼，这将是对玩家实力的严峻考验。

海岸边的小教堂





▶在荒芜人烟的海岸线上，这座小教堂能让旅途疲惫的冒险者们得到暂时的休整。偶尔来到二楼看看风景也不错。

将一切调查清楚



◀在村子里，主角通过和人们不断地对话不仅可以了解关于冒险的情报，而且还能知道一些自己小时候发生的事情。



主角

古朗巴尼亚王国国王帕帕斯和王妃玛莎的独生子。虽然身为王子却自幼喜欢和父亲一起周游世界，从母亲那里继承的驯服怪物的能力让他在冒险中显得游刃有余。

恢宏的冒险诗篇将再次

～关于《勇者斗恶龙Ⅴ》的豆知识～

天空三部曲

“天空三部曲”是指《勇者斗恶龙Ⅳ》、《勇者斗恶龙Ⅴ》、《勇者斗恶龙Ⅵ》这三部作品组成的一个完整系列。《Ⅴ》是其中的第二部，也是评价最高的。SE计划将这三部作品全部搬上NDS平台，《Ⅳ》的重制版已于去年11月先行上市。

系列中的多个“第一”

主角第一次以非正统勇者的身分登场，真正的天空勇者是他的下一代；第一次让主角以使用杖发动的风系魔法为初始技能；第一次在系列中引入隐藏迷宫的概念；第一次出现诸如鞭子和回旋镖等可以攻击一组敌人的武器；第一次途中经历世代更替；第一次将“爱情”这一元素融入进游戏……



被传为佳话的“新娘选择”

作为日本游戏界的经典桥段之一，到底是选择比安卡还是芙罗拉作为自己的新娘，多年来一直是人们津津乐道的话题。虽然玩家实际做出的选择并不会对游戏的过程造成太大影响，但其具有的象征意义却远远超出了它本身，成为了日式角色扮演游戏史上极富传奇色彩的一段佳话。

©SQUARE ENIX CO.,LTD



各种各样熟悉的怪物们再度活跃！

种类丰富且极具个性的怪物一直是系列的一个标志，本作自然也不例外。因为之前PS2版的怪物造型都是3D的，所以这次制作公司将所有的怪物又重新绘制了一遍。看着那些经典的怪物们在NDS的屏幕上得到复活，再加上同样熟悉的华丽招式和生动背景，大家曾经的那份感动是不是又被重新勾起了呢？

Check Out 捕获最强的怪物伙伴！

本作和PS2版一样，允许玩家组成包括怪物在内的4人作战队伍。虽然不能像“怪兽篇”那样自由地配合出怪物，但本作丰富的怪物种类以及育成要素相信同样会令很多玩家欲罢不能。如何找到更强的怪物并将其收入自己的队伍中进行培养，这将是游戏中轻松战胜敌人的关键所在。





爆炸岩

又是一个令人非常头疼的怪物。它不但能使用火属性的魔法，而且还会在濒死的时候自爆，给措手不及的玩家造成巨大的伤害。



幽灵

经常趁人不注意发动偷袭的怪物。它们喜欢聚集在阴森恐怖的地方到处漂浮，一旦发现冒险者就会悄悄地靠近。





小蝙蝠

比史莱姆稍微厉害一点的蝙蝠形怪物，会飞且行动灵活是它们的特点。在山洞等阴暗的地方似乎也经常能看到它们的身影。



独眼怪

曾经作为BOSS级敌人出现的野兽系怪物。别看它平时都不怎么动，HP和攻击力都非常高的独眼怪其实是一个很难缠的敌人。



史莱姆

作为系列的经典形象，史莱姆通常会在游戏的初期出现。看着它们那可爱的模样，不知道大家还忍不忍心上前攻击呢？



大木槌

尽管同样属于比较弱小的怪物，但让它使用木槌不断地进行蓄力的话，奋力一击的攻击力还是蛮大的，虽然有的时候也会挥空。



▲游戏初期玩家还不能全体攻击，所以战斗中一定要优先解决更强的怪物。

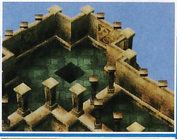
灼热的熔岩迷宫





◀又是一个熟悉的场景。滚烫的岩浆中可能也隐藏着通往深处的道路，主角一行正在仔细地展开搜索。

阴森的谜之高塔





◀熟悉原作的玩家一定对这里记忆犹新。塔顶狭窄的通道两边非常容易坠落，甚至连看上去有路的地方也有踩空的可能哦！





爱打抱不平的金发少女

比安卡

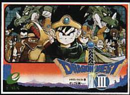
主角青梅竹马的伙伴。小时候曾经救下过一只小豹，后来还和主角一起偷偷地夜闯鬼屋帮村里的人驱逐妖怪，是个非常泼辣好动的女孩。

诠释你心中的经典！

“怪兽篇”初具雏形

《Ⅴ》首次让玩家可以在游戏中驯服并捕获怪物，玩家甚至还可以给它们装备武器和使用种子。这个具有里程碑意义的设定不仅大幅提高了作品的游戏性，更是直接奠定了日后另一个百万经典——《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列的诞生，从此系列中的怪物们终于也能和主角一起并肩作战了。

《Ⅲ》和《Ⅴ》，谁才是真正的王者？



关于哪部作品才是屹立在系列最顶端的王者，很长时间来大家都在争论这个问题。客观地讲，《Ⅲ》和《Ⅴ》这两部作品其实都是相当不错的，非要分出个不同的话，作为前三代“勇者罗特三部曲”收官之作的《Ⅲ》在系统创新方面做出的贡献无人能及，而《Ⅴ》则拥有系列历史上最坎坷和壮大的剧情。虽然系列的其余几作同样拥有不俗的素质，但整体的影响力却一直难以撼动这两部作品王者的地位。



文 玛娜 美编 NINA

Tales of Vesperia

不光是第一款登陆X360的"《传说》系列"作品，本作也是第一款"《传说》系列"登陆次世代主机的作品，相信这将是玩家对其投以关注的一大原因吧。上一次的"前线狙击"中为大家介绍了游戏的两位主角和剧情，本期则会为大家带来关于合成系统以及新角色的最新情报。







▲由于对朋友很关心，所以弗林总是会对大家说这说那，不过在有些人眼里看来可能是过分的关心吧。

弗林·西佛

CV：宫野真守
年龄：21岁
身高：180cm

和尤利一起在帝都的老街长大，并抱着相同的理想进入骑士团的青年，在尤利因梦想破灭而退团后，他却凭着自己一直的努力而得以晋升。虽然在骑士团中他因为晋升而被贵族们疏远，不过对于出身平民的人们来说，却是一颗耀眼的希望之星，而且和尤利不同，他是以传统角色扮演游戏正义主角的概念被设定出来的。



薄暮传说	NBGI	角色扮演
X360 Tales of Vesperia		日版
预定2008年发售	1－4人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

◀弗林在游戏中是非常受人景仰的角色，除了身分的因素之外，更多的是因为他正直善良的个性。





▶在这张图中可以看到一名金发少年，据制作人透露他是一名相当重要的角色，和艾丝缇大有关系。

▲由于弗林的正义感和身分，有时他也会由于法律与信念的冲突而不知如何是好，所以也会出现对好友拔刀相向的举动。

正统的合成系统公开！系列丰富的道具资源完美利用！

本作中加入了正统的合成系统，玩家可以使用在冒险中得到的素材在城镇里的商店制作威力强大的装备或道具，另外，还可以将几种技能附加在武器上装备，通过战斗积累经验的方式习得技能，是合成与育成系统的完美组合，也可由此产生属于自己的高自由度战术。



▲战斗结束后，也会得到一些素材。



◀随着游戏进程，可以制作的道具和装备也会越来越多，合成的乐趣与难度都将大幅上升。

▼要注意这张图中有些道具的名称结尾会附有"+1"的标记，这就代表了该物品比名称后没有"+1"的物品要高级一些。





▲注意一下在原野上的这个树根，这就是可以采集素材的探索点，只要调查就能得到素材，不过多久之后才可以再次采集呢？

取得素材后就前往商店进行合成吧！

本作中的合成有一个限制，就是必须在商店中才可以进行，合成的方法与其他角色扮演游戏没有什么不同，至于关键性的素材主要是由玩家在战斗中或是在探索点取得，当然也有其他各种各样的取得方式，需要玩家进入游戏后自己探索。

虽然说大多数装备和道具都可以买到，不过合成的话一方面比较省钱，另一方面也可以制作出性能比较高的物品。另外，要是使用本作中的新系统击倒敌人的话，取得稀有道具的可能性也会比较高。



©2008 NBGI

此前相关报道 第一报 VOL.200 P60-P61

特别介绍

提卡·琉米雷斯名胜导游

在本作的世界中由于到处都有怪物肆虐的缘故，各个城镇都设置了名为"结界魔导器"的机械，利用其创造出的结界来守护世界，大多数人民都在这些结界中平静地生活，不过也有一些学者、商人和工会冒险者会频繁出入结界在各城市间来往。由于各大城市之间经过了漫长的文化隔绝，所以不同的地方也发展出了截然不同的文化特征，这些特征在建筑与城市氛围上都有体现，下面就让我们来看看三个重要城镇的不同风情。

学术封闭都市 亚斯皮欧 地下都市



和帝都扎菲亚斯相同，它也是一所地下都市，而且位于岩洞之中，可以说是大陆上相当罕见的景观，有许多被称为魔导士的研究者在这里埋首研究，是大陆上科技氛围最浓郁的城镇，到这里的旅客会有一定的压抑感也是正常的。

港口城镇 卡普瓦·诺尔 帝国的统治



一座港口城镇，由于距离帝都很近所以受到了严格的控制，尽管限制过于苛刻，不过治安却相当好。在更换为现任的执政官之后，民众的生活变得更加辛苦了。

港口城镇 卡普瓦·托里姆 拥有五大工会



位于横渡海峡西行即可到达的托尔比其亚大陆，和卡普瓦·诺尔相反，它是以自由风气而闻名的城镇，给人的感觉非常轻松，五大工会也集中在此处。





▲▼在战斗中，他会用嘴咬着剑与敌人战斗，至于这个时候的烟斗……据制作人员的说法就是"请不要追究这种事嘛"。



CV：？
年龄：4岁半
身长：170cm

Repede

主武器是剑

拉培德

总是会在尤利身边的家犬，虽然是狗，不过嘴上却叼着一支烟斗。这支烟斗似乎是前任饲主的遗物，它并没有实际用来抽烟。虽然拉培德的个性冷淡，讨厌被人抚摸，但决不会背叛它所认同的人，而且，它似乎也是一行人中最冷静沉着，懂得明辨是非的一个。

副武器则是这条铁链



▶即便是睡觉的时候也不忘记叼着嘴中的烟斗，值得注意的是它奇怪的尾巴形状。

利用装备不断学习新的技能！

除了合成系统之外，本作还提供了一些新的元素给玩家，就是技能学习系统。本作的武器上会附加可以提升能力或是拥有特殊能力的技能，将这样的武器装备起来就可以使用技能了，而且在经过战斗得到一定的经验之后还可以彻底学会该技能，就算之后不装备武器也可以随意使用，看来本作光是学习技能和合成这两点要素就够玩家忙碌了，想要习得全技能的玩家做好心理准备吧。



▼打败怪物后会得到相应的LP，LP就是学习技能所需的点数。

▼习得率计量表是计算还有多久习得装备附加技能的标准，只要后面的槽积满就可以习得装备在身上的技能。





▶打倒越多的敌人，习得的技能就越多，自己也就越强！





◀装备武器后立刻可以使用武器上的技能，即便是性能很差的武器没准也会附带非常实用的技能哦。



◀装备武器的时候，也要注意每个角色身上的SP（技能点数），装备武器和防具会占用一定的SP，要在SP最大值之内选择最适合的武器，而SP最大值会随着升级而上升。

无责任感想 由于这次的主角一行人中加入了一条狗，所以仔细想想有很多有趣的事情会发生，譬如说系列中传统的"料理"系统，如果让拉培德制作果酱面包给大家吃是什么样的情景呢……另外，据说拉培德在游戏中也会有很多像是"流浪狗"或"犬豪"这一类型的有趣称号。

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

本期日版短波的关键词正是“续作”，即便是数年前发售的游戏也终于被厂商赋予了新的创意和玩法搬到了全新的主机平台上，为系列作品的发展寻找一条新的道路。而一些即将发售游戏的最终报道大家也不要错过，赶快从这些关键信息中了解游戏最终的形态，提前做好准备迎接新的挑战吧。



5月份，索尼、微软、EA、Konami、世嘉等公司都相继在美国举办了“Gamer's Day”记者招待会，简直就像是E3提前到来。可惜的是，这些记者招待会提供的游戏试玩版大多是之前已经公布的，偶有新作公布也是二线作品，看来真正的重头还是留给了E3。



阿瓦隆代码 用手中的预言书创造全新的世界

NDS 动作角色扮演 ■アヴァロンコード ■日版 ■MMV 预定2008年秋季发售

老实说，本作最大的特色就是在独特的战斗系统上，为无敌的敌人创造弱点，这个看似简单的做法却打破了很多角色扮演游戏的常规，大大提高了与敌人战斗的自由度。再看看游戏的声优阵容，又是对“恋声癖”玩家具有不小的吸引力，在丰收的季节里我们能够享受的掌机游戏又多了一款。［文：晴天］

预言书的妙用

作为本作的关键词，“预言书”不但影响剧情发展，其上记载的各种情报也是我们与敌人战斗时不可或缺的资料。尤其是遇到“无敌状态”的敌人，不想办法创造弱点，迎接我们的只有死亡。



■获得敌人的情报后就能解除最初的“无敌状态”，将战斗引向有利于我方的局面。

主角的选择与爱情

游戏一开始会有男女主角供玩家选择，除了主线剧情上的差别外，最后他们所能追求的对象也是不同的，虽然创造世界的目的不变，但是享受不同爱情的滋润，相信也是很多玩家梦寐以求的事情（笑）。



男主角 **尤米卢** 很有责任心，为自己梦想而努力的少年，即便遇到危险也能保持冷静的头脑。 CV：代永翼



女主角 **缇娅** 为人直爽，有点天然呆的少女，在其单纯的外面下隐藏着不为人知的力量。 CV：能登麻美子



男主角恋人 **法娜** 崇拜开朗的尤米卢，但却身患不治之症的少女，难道她的一生注定是个悲剧吗？ CV：中原麻衣



女主角恋人 **雷克斯** 做事干净利落，但是却总对别人的弱点直言不讳的冷酷男子。 CV：中村悠一

战斗的方式

游戏中的战斗都是直接在地图上发生，进入战斗后，利用十字键玩家可以操纵角色移动，而使用对应的按键则能发动很多华丽的攻击。如果是第一次遇到的敌人，下屏幕中还会出现空白的预言书，利用触控笔描绘出特定的轨迹就能发现敌人的弱点所在。



◀由于战斗是即时进行的，所以要随时想好下一步的行动。



▶下屏中的构成情报是非常关键的信息，千万不要忘记随时查看。

超级马里奥棒球场 家庭棒球赛 棒球场上的任天堂全明星大乱斗

Wii 体育 ■スーパーマリオスタジアム ファミリーベースボール ■日版 ■Nintendo ■预定2008年6月19日发售



［文：晴天］

或许是为了给沉迷于《任天堂明星大乱斗X》的玩家换换口味，让Wii的“全家同乐”功能彻底地发挥出来，任天堂于近期公布了这款即将在1个月后发售的游戏。游戏的宣传海报咋看之下还是由众多任天堂明星组成，不过这次大家玩的不是对战，而是日本的国民运动“棒球”。对操作没有太高的要求，恰到好处的运动量即便是家里的长辈也能拿起手柄挥舞几下，最后当然不能忘了迷你游戏这个环节，你所想不到的新花样都会层出不穷。

简单的操作

其实对棒球有所了解的玩家都知道，在实际的棒球比赛中，最常用到的两个动作就是“投球”与“挥棒”。虽然还有负责捡球的场外队员，但是大多数情况下我们都可以将这项工作交给电脑去完成，自己则专心进行“投球”与“挥棒”的环节，左右胜负的诀窍往往就是在这里诞生的。

投球 前后甩动



▶配合投球动作按键可以组合出很多充满变化的投球轨迹，我们的目标就是将对手“三振出局”。

挥棒 左右摇摆



▶看准时机挥棒就能击出非常漂亮的弧线，为了“全垒打”而不断地努力吧。

华丽的表演

既然是“娱乐性至上”的游戏，比赛中当然不会被死板的规则所束缚，我们的马里奥大叔和其他同伴们都有自己专属的特技，无论是“投球”还是“挥棒”都能起到出奇制胜的效果。你有信心能够接下他们的猛烈攻击吗？

耀西的彩虹球



▲七彩的颜色对判断击球的时机有很大影响。

路易的旋风球



▶难道球周围的旋风能将击球的选手吹飞？

CHECK 友情动作登场

游戏中所有的角色之间都存在“相性”的设定，比如马里奥和路易是老搭档，和库巴就是死对头等等。只要玩家对这些任天堂的经典角色有一定的了解，都能找到和他们最合适的拍档，并且只要在比赛时将他们同时派出场，就能发动名为“友情动作”的特殊技能，无论是上垒得分，还是破坏敌人的进攻都能起到奇效。

友情跳跃



◀踩在马里奥的头上，路易比平时跳得更高，对于封杀对手的“场外球”非常有用。

友情道具



▶如果玩家是防守方，在对手上垒前可以使用龟壳将他击出场地，这下想得分就不可能了。

想上垒？没门！

多卡邦之旅 友情对决

破坏友情的随身玩伴

NDS ■ドカポン ジャーニー
桌面棋牌 ■日版 ■Sting
预定 2008 年 7 月 10 日发售

各位读者看到这个标语的时候不要以为我们又要为大家介绍一款很“邪恶”的游戏，因为对于一款桌面类游戏来说，能够树立自己的风格，拥有一个特有的代名词，没有玩家长期的支持是很难办到的。“破坏友情”正是“《多卡邦》系列”最有特色的地方，现在系列第一作即将在NDS上进行重制，以“回归系列原点”为卖点的本作会结合NDS做出哪些改变呢，让我们赶快来瞧瞧吧。



系列经典的诸多要素

决斗 除了在野外和敌人进行战斗外，不同的玩家走到同一个方格还会触发称为“决斗”的特殊战斗，胜利的一方可以抢夺另一名玩家的金钱、道具、装备等，甚至还能直接给手下败将“改名字”……

变身 对于一直处于劣势的玩家来说，游戏也提供了“咸鱼翻身”的机会，只要将自己的一切财产，包括灵魂出卖给恶魔，就能化身为拥有邪恶力量的恶魔来肆意占据地图上的村庄，或者挑战其他玩家掠夺财产。





抢劫 所有商店中都可以袭击店主，如果在迷你游戏中胜出的话，玩家就能得到平时不会在商店中出售的高品质道具，相信这件事情很多玩家在游戏初期都干过吧，而最可怜的当然就是武器店的店主了（笑）。

触控的迷你游戏

在触发特殊事件时，游戏中也为玩家准备了丰富的迷你游戏，并且它们大多数都会使用到NDS独有的触控操作，先来看看目前公开的两个挑战项目吧。

刮刮乐 只有三次机会刮开下屏幕中被盖住的牌，如果图案一样的话，则会获得不同等级的奖品。









塑身车 使用触控笔转动下屏幕的车轮，限定时间内消耗卡路里最多的玩家获得胜利，奖品目前还是个谜。 [文：晴天]

战国BASARA X

喧哗的战国武斗戏再次开演

PS2 ■战国 BASARA X
格斗 ■日版 ■Capcom
预定 2008 年 6 月 26 日发售

“《战国 BASARA》系列”虽然总有一些“三国无双”的影子，不过讨巧的人设和别具一格的战斗方式还是让系列拥有不少的支持者，这次移植自街机版的PS2新作不但推翻了以前的游戏方式，转变为了对战格斗，两大全新系统也终于浮出水面。[文：阳光成员 黑 X]

援军系统

在对战画面中我们能够看到后方援护角色的形象，而消耗“援军槽”来召唤我方援军时，根据发动时机的不同，援军的作用可分为4种，而且随着战斗时间的增加，援军的等级也会增加。



◀ 通常情况下呼出援军，则可以进行连携攻击。

▶ 在受到对手的连续攻击时，呼出援军可打断对方连击。





◀ 将对方挑空后可以进行追击，以追求更高的连击数。

▶ 在对手使出切断时立刻呼出援军，则可以驱逐对方援军。



援军一览

角色	援军
伊达政宗	片仓小十郎
真田幸村	猿飞佐助，武田信玄
前田庆次	前田利家，阿松
上杉谦信	春日
阿市	浅井长政
长曾我部元亲	カラクリ兵器
毛利元就	毛利军士兵
丰臣秀吉	竹中半兵卫
织田信长	浓姬，森兰丸
本多忠胜	德川家康

BASARA技

为了突出对战的紧张感，游戏中还结合之前作品的设定为每名角色增加了“BASARA技”，发动此招后，无论对手剩余多少体力，只要被击中就会直接死亡，属于一发逆转的究极攻击招式。不仅如此，发动此招后的画面特写也非常华丽，这种超越一切的爽快感也是热衷于对战游戏的玩家所追求的。



至れ死の渊

▶ 魔之手从后方将阿市整个人包裹在其中，之后会向前方发射魔之手。

毛利军终局采配



◀ 毛利元就在船上发动号令，大量的弓兵向对手发射箭雨。



▶ 放出的雷电汇聚成龙的形状，可以在很远的距离命中对手。

HELL END DRAGON

恶魔城 被夺走的刻印



优雅地与恶魔战斗吧

NDS ■悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印 ■日版
动作 ■Konami ■发售日未定

反传统的故事设定

虽然本作的人设依然是出自“《恶魔城》系列”的御用画师小岛文美之手，但是我们从公布的女主人公身上就可以看出本作将有很大的变化。这次她笔下的主人公不再是以前作品中外貌偏向中性的吸血鬼或是吸血鬼猎人，这将是系列中为数不多的以女性角色作为主人公的作品之一。这位看起来颇有些贵族气质的冷血少女名叫夏诺雅，她隶属于一个名为“艾克雷西亚”（Ecclesia）的神秘教会组织。该组织长年以来一直致力于对抗德拉古拉伯爵与其手下的邪恶党羽，特别是在贝尔蒙特家族缺阵时起到了非常关键的作用。夏诺雅在年幼时被组织收养，被当成是消灭德拉古拉的王牌而被抚养长大。而游戏的背景被设定在1972年（与《月下夜想曲》同一时代）到1999年之间，不过游戏究竟与《月下》是否会扯上关系，现在官方还没有具体做出解释。可以确定的是游戏中将有一个隐藏角色可以使用。 [文：火云]



战斗系统窥探



与《苍月》中苍真所使用的“战魂”相似，本作中夏诺雅使用的是一种被称为“刻印”的系统来进行战斗的。夏诺雅可以在两只手臂和背部各装备一枚刻印，每一枚刻印分别对应一种技能或招式，并可以通过NDS上的X、Y和R键发动，玩家还能够通过同时发动两枚刻印的技能，衍生出新的技能或必杀技等招式。比如当夏诺雅同时装备两枚“骑兵之诗”时，交替按X和Y键就可以使夏诺雅发动快速的物理攻击，同时按X和Y键则能够向前方发出威力巨大的一击。与之相似，两枚“剑之徽章”交替配合可以发动快速的斩击，组合后能够召唤出巨大无比的宝剑由头顶向下将敌人斩裂。

游戏中的魔力槽依然不会消失，夏诺雅所有刻印技能都需要消耗相应程度的魔力值才能够发动。由于连续攻击消耗的魔力槽也是惊人的，所以在战斗中有针对性的使用各种刻印才能够有效地消灭敌人。除了用于发动物理和魔法攻击的战斗用刻印以外，夏诺雅也可以借助一些非战斗刻印的力量获得各种特殊的技能。



无尽的未知

在充满未知的世界中展开冒险！

X360 ■インフィニット アンディスカバリー ■日版
角色扮演 ■Square Enix ■预定 2008 年 9 月 11 日发售

随着游戏开发完成度的越来越高，更多关于《无尽的未知》的相关情报也在不断地公布。这款由 tri-Ace 为 X360 重点打造的原创角色扮演游戏，讲述了主角们为了拯救被“锁”住的月亮而共踏上征程的故事。本作中已经公布的关键词“锁”、“月印”、“封印军”、“解放军”等让我们对游戏的世界观满怀期待，再加上跌宕起伏的剧情以及充满紧迫感的战斗，玩家完全有理由相信这是一款不可错过佳作。 [文：卡伦]



鲁卡
CV：小林由美子
性别 男
年龄 10 岁
职业 驯兽师

罗卡
性别 女
年龄 10 岁
职业 召唤士
CV：植田佳奈

正统的角色扮演类游戏

除了游戏特有的“即时战斗系统”之外，经常玩角色扮演游戏的玩家也会在本作中找到自己所熟悉的元素，上手将变得非常容易。玩家展开冒险的地方既有宏大的遗迹和迷宫之类的大场景，也不乏传统的村庄、商店、酒馆以及宿屋等场所，游戏制作小组从整体到细节都力图给我们展示一个广阔且充满深度的世界。





▲凭借X360的强大机能，游戏中的世界给人一种格外清新和自然的感觉。

◀ 进入城镇调查就会和同伴分开行动，难道本作也会采用“《星海》系列”中的“PA”系统吗？

活泼调皮的天才双胞胎

居住在蒙塔纳村的孪生双胞胎。才刚满 10 岁的鲁卡和罗卡有着超乎寻常的聪明大脑，村子里的人都称他们为神童。但也正由于他们的年幼与不恭，这对双胞胎总是喜欢挖苦别人或者搞一些恶作剧。



▶平时总是喜欢一唱一和的这对双胞胎总是能让队伍中的气氛变得活跃起来。

凉宫春日的忧郁（暂名）

[文：纱迦]

给我跳起来！这是团长命令哦！

Wii ■凉宮ハルヒの忧郁（假题）
动作 ■日版 ■角川书店
预定 2008 年内

时至今日，即使是游戏玩家，不知道凉宫春日之名的人恐怕亦不多了。这部诞生于轻小说、发家于动画的作品，已经在PSP和PS2上推出过两款游戏。要说到其人气高涨的原因，除了引人入胜的剧情和令人难忘的角色之外，源自动画片尾的SOS团团舞也是一大因素。团舞最流行的时候，不光是日本，就连亚洲乃至全世界都有不少爱好者争相效仿。而这回的Wii版正是要在团舞上大作文章！

基本玩法

本作采用卡通渲染的方式来表现角色，就是为了呈现出最为逼真的舞蹈动作。游戏的主要进行方式就是利用Wii的手柄来跳舞。在AUTO状态下，只要静静欣赏角色们的舞蹈即可，但在ACTION状态下，玩家就要根据画面上的提示，拿着Wii的手柄做出相应的动作！怎么样，如此一来，即使是再不擅长舞蹈的人，也可以无师自通地学习团舞了！而且游戏中还增加了很多原创的动作，远比原作强得多。



▲左上方会显示当前的状态是AUTO还是ACTION。



▲输入指令的时间如果恰到好处，得到的分数也会高很多。

凉宫春日



故事的中心人物。平时是个喜欢钻研神秘现象的女生，其实拥有能够改变世界的能力，不过她自己并没有意识到。成绩优秀、运动万能的她，无论什么事情都相当擅长，跳舞更是不在话下。

故事模式



游戏同样强调剧情，整个流程会分为若干章节。平时的玩法和普通的文字冒险游戏差不多，但章节中会穿插着跳舞的环节，此时就需要玩家手舞足蹈了。跳舞的规则和音乐游戏差不多，如果MISS过多的话，会因为HP过少而导致失败，至于COMBO、精确输入等要素同样存在。在跳舞的环节中顺利过关，才能进入下一部分的剧情。

自由模式

在自由模式里，玩家可以自由设定乐曲、服装、舞台。初期只能选择部分，剩下的需要玩家满足条件才能获得。游戏同样支持多人同乐，最多可以三人同舞，也就是三人分饰凉宫春日、长门有希和朝比奈实久榴了。此外也可以进行对战。



Fate/老虎斗技场 强化版

没有最乱只有更乱！

PSP ■フェイト／タイガーころしあむ アッパー ■日版
动作角色 ■Capcom ■预定 2008 年 8 月 28 日发售

谈起《Fate/Stay night》，只要对日本同人有点了解的话，恐怕都没少听过这个名字。当年这只同人界的史前级怪物以“疾风怒涛”之势席卷了整个日本动漫行业，到后来的动画、漫画、小说可以说是一个都不少，而以其为题材的同人作品更是络绎不绝。看到这么好的摇钱树，精明的游戏厂商又怎会错过呢？Capcom在去年9月发售的以本作为题材的《Fate/老虎斗技场》，以原作的世界观为基础，不但加入了很多无厘头的搞笑剧情，人物还以大头的Q版造型登场，看着原作人物说出令人喷饭的对话和游戏中热闹非凡的乱斗场面，这些都足以令FANS情愿掏腰包。现在距离游戏发售还不到一年，该作的续作《Fate/老虎斗技场 强化版》的消息再次向我们袭来。





■战斗中出现的“拼剑”发动时的特写画面。

热闹的乱斗

新作除了保持一贯的乱斗风格外，还追加了一些新的战斗系统。其中包括提升人物能力的“虎咒令”，类似无双系列的“拼剑”，以及只有组队才能发动的“共斗”系统。当然游戏里也少不了新追加的剧情以及新人物的登场，很多令人怀念的人物，甚至是故人也都会纷纷亮相，相信届时游戏发售又将是FANS大出血的时候了。





▲虎咒令发动！至于效果，与其说是厉害不如说是可爱。 [文：阳光成员 Solid]

豪华的特典

这次游戏发售的豪华版特典可谓非常厚道，里面包含一套由各名插画家所绘制的人物塔罗牌、保存塔罗牌的封套、广播剧CD、特制DVD以及资料设定集等5大珍品，另外官方还宣称该套塔罗牌隐藏着一些不为人知的秘密，究竟是什么呢？



▶特典的资料集封面，图中的小猫我想稍微了解该系列的玩家都知道是谁了。

玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们

PS2 角色扮演 ■マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち ■日版 ■Gust ■预定2008年5月29日发售

限定角色联手打造系列最强大同伴阵容



相信各位玩家拿到本期杂志的时候，应该已经开始让人神往的学院生活了吧！而就像官方最初公布本作所说的那样，由于本作中有男女主角可以供玩家选择，所谓的"限定同伴"终于在距离发售不到半个月的时间前紧急公布了。如果你已经选择了男主角，那么现在看到女主角的限定同伴，改变主意还来得及哦（笑）。

[文：晴天]



▲刚纳尔看到沛沛隆的样子连烟斗都吓掉了……

女主角限定同伴 沛沛隆奇诺 Peperoncino

CV：小杉十郎太

年龄	秘密
生日	记不得了
星座	没有关心过
血型	没有调查过
身高	师傅的4倍
体重	师傅的9倍
喜欢	心地善良的人
讨厌	恐怖的人

我不得不承认这绝对是系列最恶搞的同伴之一，整个就是木精灵的"肌肉版"，而且最可怕的是，他一直对自己很可爱的事实充满自信，以至于每次遇到大大咧咧的芙蕾丽卡都能产生很多的笑料。当然我们绝对不能怀疑他的力量，看来应该是个很好用的肉盾型同伴。

友情事件 沛沛隆奇诺为了给师傅消气，专门找到芙蕾丽卡帮忙制造师傅最喜欢的酒，不过最后能否讨得师傅的欢心呢？大家千万不要笑破肚皮才是啊。



▲师傅竟然扬言要把沛沛隆奇诺逐出师门，看来这次的事情是闹大了……

特殊技能



妖精マウントスラム

肌肉男绝对不是盖的，不知道"泰山压顶"的威力到底有多大？



▲哥特最喜欢在同学面前出风头，尤其是女同学……

哥特 Gotou

CV：绪方贤一



年龄	永远的29岁
生日	12月12日
星座	射手座
血型	自信满满的AB型
身高	145cm
体重	无法计算
喜欢	全世界的女性
讨厌	男人的嫉妒

在沛沛隆奇诺的拜托下一起进入阿尔雷碧斯学院的神秘动物，自称"美丽的白色神兽"。对自己的可爱没有任何怀疑（一部分人并不这么认为……），遇到心仪的女生就展开疯狂的攻势。某些时候他会顶着一个红色的球出现，不知道具体的含义是什么……

特殊技能



バイオレーション

凭借灵活的身体可以发动多次连续攻击，应该是以速度和力量制胜的同伴。

友情事件 哥特似乎遇到了很难解决的问题，特地来找芙蕾丽卡想办法。询问了大部分人的意见后，究竟问题能够圆满解决吗？



▲对于这个表情惟一的评价就是"很猥琐，很强大"！

集市开卖啦！

作为本作新增的系统，大家可不要小看了它的作用。除了能够调合出物品卖个好价钱，如果某个物品受到了大多数顾客的青睐的话，游戏中的固定商店也会引进这种商品进行出售，对于收集后期很多珍贵的材料和装备，合理利用"集市"的道具流通功能，会让游戏的过程更加丰富有趣。



◀其他的固定商店也将玩家调合的道具放在了出售列表上，是不是很有成就感呢？



▶不同的同伴对顾客都存在相性，如果合理分配的话，道具受到好评的几率就越高。

风来的西林3 机关屋中沉睡的公主

向不可思议的迷宫大进发

Wii 角色扮演 ■风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫 ■日版 ■SEGA ■预定2008年6月5日发售

[文：阳光成员 Solid]

以即时生成的随机迷宫以及丰富多彩的道具而闻名的《风来的西林》系列"很快又推出新作了，已经长大成青年的西林这次将和他的师傅以及女剑客飞鸟围绕着机关大宅的秘密进行大冒险。跟之前的作品不同，主线剧情所登场的迷宫等级都保持着一定的连续性，不过为了让新玩家也能很快适应，游戏里也提供了入门等级的迷宫。因此无论你是新玩家或是系列的老手都能在游戏里玩得尽兴。

新迷宫亮相 除了主线剧情中核心部分的机关屋外，游戏中还准备了形形色色的迷宫供玩家挑战。比如在单独的房间里和敌人一对一较量的"武艺大会"以及楼层数达到三位数的"千年洞窟"，这些迷宫都是在以前的系列中从未出现过的，对于想在主线剧情之外寻求刺激的玩家来说，绝对是不得不去的地方。



▲在竞技场与怪物单挑，胜利后会得到各种奖励。



▶最高层数已经达到300以上，究竟什么时候才是尽头啊……

龙脉的妙用 只能稍微填饱肚子的"杂草"可以变成恢复HP的"药草"，这听起来似乎有点不可思议，不过通过龙脉不但可以起到上述作用，而且还可以增加道具的数量。玩家在迷宫中探索的时候会不时遇到被称为"龙脉"的特殊地点，只要在龙脉前供奉道具的话，就可以给道具附加能力或者增加道具的数量，而玩家需要的只是等待。不过龙脉的效果并不是固定的，玩家有时候也必须承担道具消失的风险，尤其是在复制高等级物品时，最好还是多权衡一下再做决定。



▲龙脉正在给道具赋予效果，这次会成功吗？

同伴的交互操作 在系列历来的作品中，伴随玩家一同冒险的同伴们虽然会在冒险中助主角一臂之力，但遗憾的是玩家不能直接控制他们，而这次新作则很好地弥补了这个空缺。除了主角西林，另外两个角色也有属于自己的攻击特色，只要熟悉之后，玩家就能找到属于自己的一套战斗风格。角色的交互控制还可以在冒险时衍生出各种各样的战术，比如在探索迷宫时，同伴有时会因为追赶怪物而与玩家走散，这时可以直接切换到该角色去控制他继续单独行动或者回去与其他人汇合。



▶在走过的地方会显示出同伴的位置，很方便相互间的切换。

《天剑》射击版？



诅咒

新概念“垂直化动作射击游戏”

多机种 ■Damnation
动作射击 ■美版 ■Codemasters
预定 2008 年第 4 季度发售

对应机种为 PS3、X360

几年前美国马里兰州的Blue Omega工作室赢得了Epic Games举办的虚幻引擎游戏开发挑战赛，其实力引起了发行商的关注，随后该公司开始开发一款使用“虚幻引擎3”制作的《诅咒》。这款游戏标榜“垂直化的动作射击游戏”，简单的说就是在传统动作射击游戏的基础上融入《波斯王子》般的飞檐走壁动作。在枪战的时候将会采用主视角，而在动作部分将会使用第三人称视角，据称将会有《战神》般的壮阔感觉。

游戏采用蒸汽幻想的科幻主题，以19世纪工业化的西方世界为背景，同时将会加入一些20世纪的发明。游戏虚构了一场美国西部与东部之间持续数十年的内战，技术就是因为这场战争而飞速发展，然而这也导致东海岸的自然和工业资源都被耗尽，于是东部联盟开始向西部寻找战争补给。向他们提供补给的正是各种军火商，他们的军火库中甚至还有蒸汽动力的巨型机器人。

本作将有广阔而开放的场景提供玩家自由探索，疯狂的特技让玩家神经高度紧绷。游戏最大的特色就是让玩家在数千英尺的高度上作战。除了蒸汽科技外，游戏中也有印第安神秘文化，拥有灵魂能力的概念，甚至还融入了中国武术的特点。本作的每个关卡长度为3小时左右，讲述围绕主角Rourke的冒险故事。在游戏开发过程中得到了多家著名外包公司的支持。



《波斯王子》枪战版？





▲只要速度够快，摩托车可以在垂直墙壁上开，更可以腾空而起。

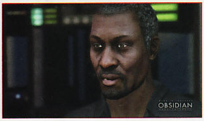
［文：星夜］

阿尔法协议

谍报+动作角色扮演游戏



▲表面上是谍报游戏，其实角色扮演游戏才是它的精髓。



▲玩家可用表情和身体语言表达情感。

多机种 ■Alpha Protocol ■美版
动作角色扮演 ■SEGA ■2009 年第一季度发售

对应机种为 PS3、X360

2008年4月号《GameInformer》杂志的封面游戏是一款名为《阿尔法协议》的原创作品，能够上《GameInformer》封面的都是绝不简单的游戏，这款由世嘉与黑曜石工作室（代表作为《无冬之夜2》）合作的作品，将是一个极为另类的角色扮演游戏，融入了战术谍报的主题，与近期成为热门话题的《伯恩的阴谋》有很多相似之处。

本作主角名为Michael Thorton，是一位与杰森·伯恩和杰克·鲍尔一样的超级特工，在一次失败的任务之后，他要与过去的同事对抗，证明自己的清白。它的剧情背景也许有点老套，但是将角色扮演游戏与谍报主题结合的方式使其充满创新性。玩家可以像普通的谍报动作游戏一样实时行动和战斗，使用尖端的武器，躲避敌人的视线。不同之处在于角色扮演游戏的升级要素。游戏有10种技能，每种技能又分为10个等级，这些能力也会影响到人们对Thorton的印象。独创的“对话姿势系统”让玩家用各种身体语言表达情感。游戏规模宏大，有多条剧情主线，任务遍布全世界，玩家可以自由前往任何地方。而且游戏中还将有一系列的性感女间谍，让主角像詹姆斯·邦德一样演绎浪漫桥段。



［文：阳光成员 清国倾城］



鹰击长空

汤姆·克兰西游戏十周年纪念之作

多机种 ■HAWX ■美版
射击 ■Ubisoft ■2008 年秋季发售

对应机种为 PS3、X360

17年前，育碧在罗马尼亚的布加勒斯特成立了一家游戏工作室，这家工作室一直默默无闻，之前比较著名的游戏只有《炽热天使》空战游戏系列。而现在他们接手了“汤姆·克兰西”的最新游戏系列，这款《鹰击长空》将会是“汤姆·克兰西游戏十周年纪念”的作品之一。

游戏标题中的“HAWX”是“High Altitude Warfare X”（高空战争X）的缩写，本作与“《幽灵行动》系列”存在很大的关联，讲述美国和英国大量聘用“私人军队公司”（PMC）投入到伊拉克战争，然而PMC势力的扩大让他们成为全球和平的定时炸弹。游戏刚开始，主角参加了美国空军的行动，这个开场任务中可以用方向键或者语音命令与地面的幽灵小队联络，共同制定作战计划。这场战斗之后，主角退伍并加入了PMC。

为了在空战游戏的真实性和娱乐性之间取得平衡，本作使用了“改良型真实系统”（ERS），这是一种战斗机辅助驾驶系统，打开之后，镜头会停留在战斗机尾部，系统指导最佳飞行路线，跟随这一路线并采用精确的锁定程序，就可以大大提高命中率。如果对自己的操作有自信，可以将ERS关闭，这时镜头会拉远，能够更清楚地看到战场全貌，玩家也可以自由驾驶。不过玩家不能总是依靠ERS，因为打开该系统会迅速消耗战斗机的能源，一般只有在危急情况下才开启。本作共有60多架战斗机可用，它们都是根据真实机体制作的。本作可以支持16人在线作战，线下部分也准备了4人协作模式。

■游戏中的战斗将会发生在世界各地。



■本作将成为“汤姆·克兰西”品牌高科技战争的最佳诠释。



［文：阳光成员 清国倾城］



黑手党II

来自Take-Two的又一款《GTA》式大作！

多机种 动作 ■Mafia II ■美版 ■2K Games ■发售日未定

对应机种为 PS3、X360

《横行霸道IV》发售之后，高自由度的《GTA》式游戏将会掀起新的热潮，而 Take-Two 也会有一款同类作品推出，而且也将会以纽约为舞台，只不过这是上世纪30年代的纽约，而且这次不是Rockstar的作品，而是 Take-Two 旗下的 2K Games 捷克工作室开发的《黑手党 II》。

《黑手党》首作发售于《GTAIII》的半年后，是黑帮游戏中的名作，以其出色的剧本和游戏性赢得了玩家的认可，媒体的综合评分也很高。续作的剧本也将由原作的 Vavra 创作，讲述两大黑帮家族间的争斗，将有很浓的《教父》色彩。不过本作的剧情并非前作的延续，而是讲述一个全新的故事。



发生在战争末期的故事



■场景中的绝大多数物体都是可以破坏的。

玩家扮演的主角叫做 Vito，他曾经因为犯了一些小罪而被捕，后来他决定参军。在战争期间他因受伤而回家休养，此时战争已经接近尾声。游戏刚开始，Vito穿戴整齐地从火车里出来，离开火车站的时候，一个穿着长外套，戴着呢帽的绅士向他走了过来。此人名为 Joe，是Vito的少年伙伴，他们曾经共同犯罪。现在 Joe 已经是某黑帮的重要人员，他在游戏中将会是一个打手型人物，他的出现让两个警察盯上了他们。也是因为 Joe，Vito 被卷入了两大黑帮之间的争斗。

上世纪30年代曼哈顿逼真再现

本作以上世纪30年代的曼哈顿为原型，玩家可以看到帝国大厦等众多地标性建筑，而且在城市中的任何地方基本上都可以看到帝国大厦，这样玩家就不会轻易迷路了。本作的城市规模将会是前作"失落天堂"的两倍。

与《GTAIV》一样，本作非常强调城市的真实性，力图带给玩家一个活生生的世界。本作的画面非常惊人，大量使用了全局光照效果，光影效果极为逼真，由于有昼夜循环的概念，因此玩家可以发现一天中不同时候日光的变化。道路上车来车往，行人们仿佛都有自己的生活，随便跟踪一个行人，你会发现他不并非漫无目的地行走，他会到公交车站等车，上车后坐到某个站下车，可能还会顺便到路边的服装店买件衣服，然后转乘另外一路车回家。路上经常会看到一些乞丐在翻垃圾箱找食物。道路上偶尔会有两辆汽车相撞，双方司机从车上下来，互相探讨有关保险赔付的细节。



■每一个NPC仿佛都有自己的生活。

模仿《GTA IV》的系统

本作大量模仿了《GTAIV》的系统，玩家可以在城市里自由犯罪，如果很多人目睹你的罪行，电台将会有报道，你的通缉度就会提高，警察之间会互相通报罪犯的特征，但是只要换件新衣服以及把车牌换掉，通缉度就会降低。你也可以通过贿赂官员的方式降低通缉度。劫车可以直接把车窗打碎，也可以通过解锁的迷你游戏把车门打开。战斗方面使用了越肩视点，很重视掩体的利用。近距离搏斗的时候，场景的一切都可以当武器使用，例如用酒瓶砸头，砸碎后还可以用来捅向敌人。 **[文：阳光成员 清国倾城]**



▲汽车在碰撞的时候会看到车漆被刮花，随着破坏程度的提高，会看到车体变形、散架。



鬼刃

这是一款产自俄罗斯的日式游戏！

多机种 动作 ■X-Blades ■欧版 ■SouthPeak 预定 2008 年第 4 季度发售

对应机种为 PS3、X360

俄罗斯Gaijin工作室开发的《鬼刃》是一款具有日式风格的动作游戏，玩家饰演的主角步美显然是参照日式人设风格而设计的，在整体画面风格上也有日式游戏鲜艳明亮的视觉特征。

步美是一个具有恶魔之力的少女，在神秘世界中寻找宝藏和上古神兵。她可以使用华丽的魔法与敌人战斗，共有魔法种类逾20种。在关卡设计上则是参照了《古墓丽影》的特点，有大量充满神秘感的遗迹等待玩家探索，总共有40多个舞台。游戏采用了多分支的结构，根据玩家的行为，将会有不同的结局。随着游戏的进行，步美也可以获得经验值和学会新技能。游戏还采用了子弹时间的概念，提高了战斗的演出效果。

▶游戏大量参照了日式游戏的设定，例如步美所使用的"枪刃"就让人联想起《最终幻想 VIII》。





◀游戏场景充满神秘感，有磅礴大气之感。 **[文：星夜]**

文 清国倾城 编 星夜
美编 心の永恒

世纪联姻

特稿 FEATURED ARTICLE

21世纪的厂商并购浪潮



意大利哲学家维柯说："婚姻的定义是终生分享命运，夫和妻叫做命运的分享者。"企业的并购常常被比喻成婚姻，虽说企业间基本上不存在因为"爱情"而结合的说法，但"命运分享者"这个特性是一致的。两个原本互不相关，甚至敌对的企业走在一起之后，就成为一个命运的共同体，今后共存共荣。Square与Enix合并时，社长和田洋一说："共同的危机感让我们走到了一起。"就是因为这种危机感，让各企业急想找个伴与自己分享命运，通过联姻让双方在更激烈的竞争中存活下去。进入21世纪后，游戏业掀起了一股联姻热，从Square与Enix震撼世界的合并到最近EA与Take-Two之间的爱情长跑，联姻成为业界长期的热门话题。与普通人的婚姻一样，企业界因为实力、地位、动机的千变万化，其婚姻类型也是多种多样不胜枚举。

门当户对型

古今中外，门当户对从来都是最经典的婚姻择偶标准，虽说爱情不分贫富贵贱，但背景相差过于悬殊的一对走在一起，难免会在细水长流的生活中产生诸多问题。门当户对的企业联姻不是并购大潮中的主流，却总是最容易引起人们的关注。两家实力相当、龙争虎斗的企业一夜之间化干戈为玉帛，自然可以避免各种无畏的争斗与损伤，强强联合的结果是在其领域内处于绝对的无敌状态。此类联姻的模范夫妻当属角色扮演游戏领域的两大豪门：Square与Enix。

欢喜冤家
Square Enix
订婚日：2002年11月26日
结婚日：2003年4月1日

2002年11月26日，Square与Enix的合并声明震动了整个日本游戏业界，这成为日本游戏历史上最著名的一场联姻。曾几何时，日本还是角色扮演游戏的天下，想要成为主流的游戏机就必须要有丰富的角色扮演游戏，《最终幻想》与《勇者斗恶龙》这两大国民级角色扮演游戏花落谁家就相当于为其加冕，于是就有了"Square与Enix，得其一者得天下"的说法，当这样一对卧龙与凤雏联姻之后，它就具有了左右业界格局的实力。

Square与Enix联姻的前戏据说是从2000年就开始了，由于《最终幻想IX》与《勇者斗恶龙VII》上市时间相隔只有一个多月，造成处于相对弱势的前者销量遭到严重冲击。但合并的提议却是Enix方面先提出来的，因为Square的游戏开发实力以及在欧美的势力远高于Enix，在《勇者斗恶龙VII》中已经充分暴露自身技术力不足的Enix需要得到强力外援。Square看中的是Enix在亚洲市场以及网络游戏领域的优势，正在PlayOnline中投入巨资的Square可以获得Enix很多现成的资源与运营经验。于是两家争斗了十几年的公司一拍即合，日本游戏界的一对神仙眷侣就这样诞生了。由于在纯游戏业务方面，Square Enix的市场份额与影响力都远高于日本其他的第三方，这场联姻让其他厂商人人自危，个个都想找个靠山托付终身，日本游戏业的联姻热就此开始。

婚姻点评：曾经率领日本游戏业界冲锋陷阵的Square婚后生活舒适安逸，且受其配偶感染，斗志有所消磨。但来自西方的挑战可能会令其在今后两年内奋发图强、再展雄风。



结婚誓言 "我们希望借助技术优势成为21世纪的迪士尼。"
——SE社长和田洋一

婚后现状

目前家底

总资产： 2112.2亿日元（2007财年中期）

年收入： 1634.7亿日元（2007财年）

员工总数： 3275人

当初Square Enix刚成立时，虽说地位显赫，其实年营业额只有610亿日元（差不多相当于《横行霸道IV》的首周销售额），现在Square Enix的年收入提高到了将近3倍，这么说来这场婚姻算是取得了圆满的收场。但家底雄厚了，不代表婚姻生活就幸福美满了。Square Enix合并后也出现了很多问题，原Square方面的人才流失极为严重，植松伸夫、松野泰己等蜚声海内外的大腕都陆续离家出走，更让玩家痛心的是，Square Enix的精品大作数量似乎越来越少了。

Square Enix刚成立时已经宣布前3年为磨合期，2006年之后，磨合期已经过去，"Square Enix"在人们眼中已经成为一个单一的个体，但它的作风似乎更接近于过去的Enix，继承了Enix炒冷饭的高超厨艺，对于前沿技术的研发投入不再那么热心，更加热衷于小投资的掌机游戏，忘记了当初结婚时要用尖端技术将自己武装成迪士尼的誓言，甚至被赠了个"毒瘤"的称号。不过大当家和田洋一已经表示认识到日本游戏业的落后，在技术上已奋起直追，目前已取得突破，预计在《最终幻想XIII》、《最后的神迹》等大作推出后，玩家可再见其昔日雄风。目前其同时开发中的大作数量惊人，看起来后劲十足。



孕育中的大作

NDS	PSP
勇者斗恶龙IX	异说 最终幻想
勇者斗恶龙V	王国之心 沉睡初诞
勇者斗恶龙VI	**X360**
王国之心 358/2 Days	最后的神迹
女神侧身像 负罪者	无尽的未知
PS3	**Wii**
最终幻想XIII	最终幻想 水晶编年史 水晶使者
最终幻想Versus XIII	**平台未定**
最后的神迹	星之海洋4
	王国之心III

婚外情

Taito并购事件

2005年8月，Square Enix用451亿日元收购了日本最老牌的游戏厂商Taito。由于Square与Enix属于对等合并，没有谁娶了谁的说法，因此收购Taito从性质上说不算是纳妾，顶多只能算是以SE家的名义买了个丫鬟。

Taito曾经用《太空侵略者》让日本人看到了游戏的潜力，现在它在街机市场仍然是重量级厂商。SE收购Taito便是要扩大其在街机领域的影响力，和田洋一说："通过新的硬件来营造新的娱乐环境，这样的战略是最有效率的，但前提是你必须有硬件生产的成功经验。"

郎才女貌型

自古以来，郎才女貌的婚姻最为羡煞旁人，浪漫的爱情故事大多是才子佳人的专利。女爱男之才，男悦女之貌，双方各取所需，感情如胶似漆。郎才女貌也是企业们追求的典型联姻类型，合并双方各有闪光点，双方早已对彼此倾慕已久，随便抛个媚眼，一场美妙的婚姻就这么成了。如果双方特点彼此互补，能够起到以彼之长补己之短的效果，这样的联姻可谓天作之合，在美国业界闹得沸沸扬扬的Activision Blizzard便为此例。

天作之合
Activision Blizzard

订婚日： 2007年12月2日

结婚日： 2008年6月末（预定）

结婚誓言 **"Activision Blizzard将成为在所有高速增长的互动娱乐软件领域都全方位领先的厂商。"**

——Activision总裁Bobby Kotick



Activision绝对是一家"有才"的游戏公司，自从年轻有为的Bobby Kotick用区区44万美元将这家本已濒临破产的公司收购，并进行一连串彻底的改革，这家公司已经保持了连续16年的高速发展，截至上一财年，其营业收入达到了29亿美元，相当于两年前EA的水平。现在Activision无疑是EA最忌惮的对手，它抢走了EA大量的市场份额，特别是在去年年末商战期间，《吉他英雄III》和《使命召唤4》这两款逼近千万销量的游戏让Activision大获全胜。但Activision没有EA那么全面的产品阵容，没有一年27款百万大作的霸气，要赶超EA，还要进一步借助外力。

自从《吉他英雄》的开发商Harmonix被EA联合MTV Games挖走之后，Activision下定了策划一场超级并购的决心，从2006年11月开始与法国的Vivendi传媒集团谈判，中间经历了多次的不欢而散，直到2007年9月，眼看着谈判已经没办法继续进行下去了，没多久竟传出EA吞并BioWare Pandemic的消息，而且该公司正巨资开发一款网游新作，Activision与Vivendi的合并谈判由此迎来了转折点。

Activision"有才"，Vivendi旗下的暴雪则是"有貌"，光是这个金字招牌本身就是销量的保证，《魔兽世界》堪称全球第一网游，年收入超过10亿美元，有了暴雪，Activision就可以在网游领域站在制高点，暴雪也可以通过Activision扩大在家用机市场的影响力。因此Bobby Kotick说："我们将成为盈利能力最强的游戏公司。"

婚姻点评： A才子与大家闺秀暴雪间的浪漫爱情被绝大多数人看好，但联姻后暴雪不会嫁鸡随鸡，慢工出细活的习惯不会改变，反而是入赘V家的A才子今后可能会加强精品战略。EA与AB这两大豪门今后将在欧美形成两极争霸之势。

婚姻展望

预计年营业收入：40 亿美元以上

预计市值：189 亿美元

员工总数：超过 5000 人

Bobby Kotick 曾经在一个面向投资者的会议中表示，今后将积极利用暴雪的经验和资源发展网络游戏，《使命召唤》也可能以网络游戏的运营方式进行发展。如果 EA 无法顺利收购 Take-Two，AB 将成为实至名归的全球最大第三方游戏软件商。合并后，Activision 的岳丈 Vivendi 方面持有的股份为 51%～68%，因此这场联姻可以说是“A 才子”入赘到了“V 家”。V 家财力雄厚，年收入 200 亿欧元以上，涉及各种娱乐与传媒领域，有了这个大靠山，A 才子今后定当仕途无量。

孕育中的大作

星际争霸II（PC）
魔兽世界 巫妖王之怒（PC）
使命召唤5（多平台）
吉他英雄 世界巡演（多平台）
007新作（多平台）

郎财女貌型

在这个不相信爱情的年代里，郎才女貌、天作之合的浪漫故事越来越遥远，郎“财”女貌才是更为现实而常见的婚姻模式。女爱男之财，男悦女之貌，双方各取所需，身体如胶似漆。这种联姻也很容易发展成妻妾成群型，财大气粗者，纳个三妻四妾是很平常的事，而且多纳几个才貌双全的妻妾，孕育精品的机会自然更高。凡是硬件商，或多或少都要娶几个貌美如花的对象光耀门楣，让家中蓬荜生辉，方可招揽门客如云。特别是在跨平台的时代，第三方个个都不可靠，孕育独家大作还是要靠自己。

妃嫔如云 SCE

微软用大量的金钱拉拢第三方，而 SCE 选择用其不算宽裕的资金扩充第一方势力。自从索尼进入游戏业以来，通过收购各种工作室已经培养了强大的第一方游戏开发实力，而且第一方的游戏种类多样，创意无穷，也不乏《GT 赛车》这样的超大作。进入 21 世纪之后，SCE 也相继收购了多个工作室。到了 PS3 时代，SCE 资金紧张，但是它毕竟是一家硬件商，对于普通游戏工作室而言仍然是高高在上，“财”高八斗，随便挤出一点资金买几个小家碧玉不成问题。对于 SCE 这样的归宿，大多数中小型工作室还是十分期待的，能够与硬件商为伍，就可以获得最尖端的技术，还有机会让自己的作品享受超大规模的宣传造势，成为带动主机销售的希望，让自己一朝成名。



姐妹花 Evolution & Bigbig

《机车风暴》出人意料的成为 PS3 上第一款 300 万级大作，该作的开发商 Evolution 更加娇艳欲滴。2007 年 9 月，她也成为了 SCE 大家族的一员，作为其子工作室的 Bigbig 工作室（代表作为《强力追击》）成了陪嫁。一下子就得到这么两朵姐妹花，SCE 算是捡了个便宜。

童养媳 Zipper Interactive

创办于 1995 年的 Zipper Interactive 是在 SCE 的抚养下成长的，虽然早期也开发了《MechWarrior3》等名作，但真正让她出名的是《海豹突击队》，这款得到了索尼全力拥护的 PS2 游戏销量超过 300 万套，是 PS2 上最火爆的网战游戏。跟随索尼的这些年来，Zipper 的作品只有《海豹突击队》这一个系列，虽然名声没有顽皮狗那么响亮，但跟了索尼那么多年，总得有个名分。2006 年 1 月 15 日，索尼正式将培育多年的 Zipper 收购。现在它正在开发一款《海豹突击队》的 PS3 正统续作（并非《对峙》）。

新宠 Guerrilla Games

人靠衣装，佛靠金装，华丽的包装可以造就一位绝色美女。位于荷兰阿姆斯特丹的 Guerrilla Games 就是靠一个预告片包装起来的新秀。当初《杀戮地带》刚公布时就已经打出了“《光环》杀手”的口号，游戏发售后就被人民的唾沫淹没了。但背景不够光彩不要紧，只要有好的包装，就可以咸鱼翻身。《杀戮地带 2》预告片所引起的争议让 Guerrilla 名扬天下，也成为了 SCE 的新宠，2005 年 12 月，Guerrilla 嫁入了 SCE，现在 SCE 正指望她的《杀戮地带 2》给 PS3 带来好运。

爱妃 顽皮狗

于 2001 年 1 月被 SCE 收购的顽皮狗工作室至今仍是 SCE 所收购的工作室中实力最强的一家。其实在顽皮狗嫁入 SCE 之前，就早已是 SCE 的人了。顽皮狗创办于 1986 年，一直籍籍无名，直到 1996 年为 PS 开发了《古惑狼》之后才艳名远播，古惑狼一度成为 PS 的吉祥物，顽皮狗也成为了 SCE 的自己人，《杰克与达斯特》正在开发之时，SCE 正式把她娶进门。顽皮狗不愧是 SCE 的爱妃，不仅在 PS2 时代没有令人失望，在 PS3 时代里她更是艳光四射，《未知海域 德雷克的宝藏》销量轻易突破百万，顽皮狗的下一款作品想必应该是《杰克与达斯特》新作。

特殊案例：诈婚

21 世纪的并购案种类繁多，各种类型，各种目的的都有，为了商业利益，一些厂商什么阴招都使得出来，当对方碰巧是极度渴望娶妻的老光棍时，诈婚就成为了可能。

Aruze 公司曾是日本首屈一指的柏青哥公司，但是柏青哥虽然利润丰厚，却是一个夕阳产业，Aruze 希望能够从欣欣向荣的游戏产业那里分一杯羹。与此同时，格斗游戏名门 SNK 正处于破产边缘，背负着巨额的债务，为了甩掉债务包袱，SNK 竟然想到了诈婚的阴招。

SNK 首先是将自己以低价卖给了 Aruze，Aruze 对于低价娶了这么一个明星娇妻兴奋不已，谁料 SNK 偷偷地将名下的《格斗之王》等众多品牌的产权悄悄转移给了几家由前 SNK 员工成立的空壳公司，然后宣布破产，Aruze 不仅竹篮打水一场空，而且还背上了 SNK 留下的近 400 亿日元的债务，而 SNK 通过诈婚成功摆脱债务，同时又保住了自己的各大知名品牌，后来通过将空壳公司重新重组更名，让 SNK 这个名字再次出现在人们面前。当了冤大头的 Aruze 不甘心人财两空，用 SNK 的一些角色做了些游戏，结果被 SNK 恶人先告状，最后被处以 56 亿日元的赔偿金……冤大头做到 Aruze 这份上，也真是旷古烁今了。

见色眼开 微软



微软决定进入电视游戏行业后，就开始不停寻觅对象，那时的微软完全是见色眼开，除SCE之外所有有点姿色的游戏公司他都想娶进门，甚至包括Square和任天堂。虽然微软在人们的眼中似乎有着花不完的银子，但是这么多的名门闺秀也不是说买就买的，到最后是竹篮打水一场空，至今微软都没买下哪家游戏发行商，只能花点小钱购买开发商，而且好不容易用3.75亿美元从任天堂手里买来的Rare也没有给予微软应有的回报。最后，微软放弃了迎娶佳丽三千的构想，改用金钱攻势勾引良家妇女，与全世界的绝大多数游戏发行商都搭上一腿，成功地把游戏业界从围着索尼转的风气改变为彻底的跨平台。

夺人之妻 Rare

Rare过去曾是任天堂的第一爱妻，由其孕育的《超级大金刚》、《007黄金眼》等作品销量惊人。但是自从一批核心人才离去之后，Rare日渐凋零，游戏销量大不如前，在任天堂眼里成为人老珠黄的碍眼货色。可在很多外人眼中，Rare是徐娘半老风韵犹存，微软对她最为心动，心急脑热之下用了3.75亿美元让Rare离开任天堂投入自己的怀抱。这笔钱明显是花得冤枉，整个Xbox时代压根就没看见Rare有什么表现，X360初期的几款游戏成绩也不是太理想。现在她正准备让昔日名作《班卓熊大冒险》再次出山，希望能够有好运气。

国色天香 Lionhead

用国色天香来形容Lionhead也许太夸张了一些，她的《神鬼寓言》与真正国色天香的《GTA》之类巨作还是有一定差距的，但Lionhead的创始人Peter Molyneux确实曾被英国首相布莱尔封为国宝级人物。微软于2006年4月收购了Lionhead，她的《神鬼寓言2》将成为今年X360的战略级大作。

特殊案例：离婚

夫妻缘尽：Bungie

也许是微软太经常与外部厂商们勾勾搭搭，冷落了自己的妻妾们，微软的后宫出现了危机。2004年微软将Indie Built转卖给了Take-Two、2006年微软解散了Digital Anvil、2007年微软关闭了FASA Interactive。最后，连微软最深爱的妃子Bungie也卷铺盖走人了！

在微软收购的工作室中，Bungie是最划算的一笔投资，他只用了不到5000万美元就买下了Bungie，而Bungie创造的“《光环》系列”创造了至少10亿美元的销售收入。然而《光环3》刚刚发售，Bungie就与微软夫妻缘尽，实在令人惋惜。

妻妾成群型

大鱼吃小鱼是游戏业界最常见的并购形式，通常是由一家大发行商不断吞并各种大中小型游戏开发商。如今的绝大多数游戏发行商都或多或少的纳过一些妾室，这是扩充自身游戏开发力量和品牌阵容最快捷的方式。大型发行商妻妾成群，生育能力也比别人强很多，每年都会孕育大量作品问世。而且发行商本身作为一家之主，可以调用大家族的丰富资源解决个别项目的难产危险，可以合理安排各作品投放市场的档期，实现经营的稳定性。这些发行商虽然已经妻妾成群，但永远不会满足，它会年复一年地继续纳妾，到最后，它还要给自己找一个皇后。

后宫佳丽三千

EA T2

求婚日： 2008年2月中旬

聘金： 20亿美元

结婚誓言 “我们真诚地认为，EA与Take-Two的结合对于开发游戏与玩游戏的人们都大有裨益。”

——EA总裁John Riccitiello

Activision与Vivendi Games宣布订婚之后，大家都在盯着EA会有何举动。EA一直都是游戏业（第三方）里的第一家族，当然不会眼睁睁地看着AB超过自己。于是在AB合并声明公开的2个月后，EA正式向Take-Two求婚，聘金为20亿美元。谁料Take-Two自恃家中有宝（《GTAIV》），认为聘金不够，而且EA的求婚不是时候，《GTAIV》正在待产之时，怎能在此重要关头谈婚论嫁？于是Take-Two要求所有股东一起吊EA的胃口，不加价绝不轻易嫁人。

自从EA向Take-Two提出求婚之后，双方都摆出了一幅清高的姿态，EA的态度是：Take-Two就值这个价，你不愿嫁，我就另寻新欢；Take-Two的态度是：EA太小瞧我们了，不加钱就免谈，追求我的大有人在。双方在收购价问题上你来我往，订婚的期限从4月30日延到5月16日，又从5月16日推到6月16日。双方的态度更加鲜明，EA把价钱小幅调低，Take-Two表示已经与其他“追求者”谈情说爱。但人们依然相信EA最终会把Take-Two娶到手。虽然双方表面上都很强硬，其实二者的选择都不多，EA早已对Rockstar和《GTA》垂涎三尺，而且2K Sports是EA Sports最大的竞争对手之一，将其吞并后，EA Sports的地位将更加巩固，避免了因竞争导致的损失。而Take-Two这个“野蛮女友”经常惹事生非，法律纠纷和财务问题多多，其他公司未必制得住，而且没有哪家公司能像EA那样提供强大的资源，与EA联姻的优势将更加明显。如果因为聘金问题而最终毁了这桩婚事，那可真是业界的一大损失。



婚姻点评： EA与T2显然对彼此都有爱意，没必要为了每股多卖两三块钱而争执不休。从长远来看，两家联姻将大有可为，双方宜各退一步，尽早了却婚事，免得为了芝麻而丢了西瓜。

婚姻展望

EA 的家底

年收入： 40.2 亿美元（2007 财年）

员工总数： 7900 人

市值： 约 155 亿美元

Take-Two 的家底

年收入： 14 亿美元（2007 财年）

员工总数： 2002 人

市值： 约 20 亿美元

EA纳妾史

时间	姓名	利益
1991年7月1日	Distinctive Software	获得大批优秀开发人员，成为EA Canada前身。
1992年9月21日	Origin Systems	获得网络游戏奠基之作《网络创世纪》。
1995年2月6日	牛蛙工作室	获得《上帝也疯狂》、《地牢守护者》等系列。
1995年3月8日	德国Kingsoft	建立了在德国的发行渠道。
1996年1月29日	Manley & Associates	建立EA Seattle。
1997年6月4日	Maxis	创造“《模拟人生》系列”。
1998年4月2日	Tiburon Entertainment	组建EA Tiburon。
1998年7月28日	瑞士ABC Software	建立了在瑞士的发行渠道。
1998年8月17日	西木工作室	获得“《命令与征服》系列”，并入EA洛杉矶。
2000年2月24日	梦工厂互动	获得“《荣誉勋章》系列”，并入EA洛杉矶。
2001年2月28日	Pogo.com	建立美国头号休闲游戏网站。
2002年6月11日	Black Box Games	体育及赛车游戏开发实力大增。
2004年2月13日	NuFX	打造“《NBA街头篮球》系列”。
2004年7月28日	Criterion	获得《火爆狂飙》以及被业界广泛使用的RenderWare技术。
2005年12月8日	JAMDAT Mobile	获得全美最强的手机游戏研发实力。
2006年7月20日	Mythic	打造《战锤Online》等网游大作。
2006年8月23日	Phenomic	加强即时战略游戏开发实力。
2006年10月2日	DICE	获得《战地》等游戏系列
2007年10月11日	BioWare Pandemic	获得800名精兵强将，角色扮演游戏研发实力大增。

从上面的数据可以看到，EA 如果与 Take-Two 成功联姻，将会成为全球第一家员工总数过万的纯游戏公司，年营业额超过 50 亿美元，占欧美游戏软件市场约四分之一的份额，相当于整个日本游戏市场的规模，成为一个真正的巨无霸。合并的优势对双方都很明显，Take-Two 在没有《GTA》的财政年度里不用再担心入不敷出，EA 拥有了全世界最畅销的游戏系列。Rockstar 总裁 Sam Houser 已经对 EA 的求婚表示欢迎，EA 早已声明联姻后 Rockstar 仍将保持自治，EA 的使命是用自己的渠道让《GTA》卖得更多。EA 的计划是在秋季商战之前完成合并，这样它就可以在年末商战期间推高《GTAIV》等 Take-Two 游戏的销量。而如果双方继续一拖再拖，合并计划可能就此泡汤。EA 得不到《GTA》，对自己没有多大负面影响，但 Take-Two 如果错过了 EA，股价肯定会下跌许多，股东的利益会遭到损失，现任 Take-Two 董事会主席 Strauss Zelnick 就很难向股东交代了，因此很多分析家呼吁 Take-Two 的股东们趁早把股份卖给 EA，以免夜长梦多。

孕育中的大作

战地 恶人连（PS3、X360）
孢子（PC）
模拟人生 3（PC）
黑煞 2（PS3、X360）
生化奇兵 2（未定机种）
马科斯·佩恩 3（未定机种）
午夜俱乐部 洛杉矶（PS3、X360）
黑手党 2（PS3、X360、PC）

贫贱夫妻型

人说贫贱夫妻百事哀，两个同样贫穷的一对走在一起，未来的日子必然辛苦。如果夫妻感情好，也许可以苦中作乐、患难见真情，如果感情出现问题，那可真是“百事哀”了。“因为共同的危机感而走到了一起”，这是很多厂商合并的理由，但是二者危机的叠加可能会产生更大的危机，这种合并类型最不被人看好。



同林鸟

SCi Eidos

订婚日： 2005年3月22日

结婚日： 2005年5月16日

名下拥有《古墓丽影》、《杀出重围》、《杀手 47》、《夺命双雄》、《神偷》等知名游戏系列的 Eidos 是英国鼎鼎大名的游戏发行商，但是由于在上世纪 90 年代过度扩张，终于导致资不抵债，加上《古墓丽影 黑暗天使》的灾难性失败，到了 2004 年 Eidos 已经濒临破产边缘。2005 年 3 月 21 日，现任 EA 大当家 John Riccitiello 创办的风险投资公司 Elevation Partners 向 Eidos 求婚，聘金为 7100 万英镑。第二天，同在英国的 SCi Entertainment 也向 Eidos 求婚，聘金是 7400 万英镑。这种花魁争夺战自然是价高者得，而且 SCi 与 Eidos 都是英国公司，肥水不流外人田，Eidos 的股东们大多都对 SCi 比较青睐。为了抢亲，SCi 与 Elevation 竟然在网上爆发了口水战，最后 Elevation 没了兴致，于 4 月份撤回了收购提议。5 月份，Eidos 花落 SCi。

对于 SCi 与 Eidos 的结合，投资者们一片唱衰，合并消息公布后，Eidos 与 SCi 的股价分别下跌 10% 和 6.1%。SCi 收购 Eidos 本来就是一个蛇吞象之举，SCi 的名气比 Eidos 小得多，该公司值得一提的游戏系列只有《冲突》，手头上也并不宽裕。在听说 Elevation 向 Eidos 求婚之后，对 Eidos 的美色仰慕已久的 SCi 一时情急，紧急召开了高层会议，在 13 个小时后就做出了向 Eidos 求婚的决定，为此还陆续卖掉了价值 6000 万英镑的股票。SCi 的开价虽然比 Elevation 高，但人家给的是现金，而 SCi 用的是股票换购。这就像在一场花魁争夺中，穷书生用自己的爱情与全部身家和前途最终战胜了乡绅员外。这种勇气原本是值得人们赞赏的，但是在商业社会里讲的是实力，而不是头脑发热的感情。

孕育中的大作

古墓丽影 地下世界（PS3、PS2、X360、Wii、NDS、PC）
杀出重围 3（PS3、X360、PC）
杀手 47 V（PS3、X360、PC）

婚姻点评： 在一切以金钱衡量的商业社会里，企业娶妻应该先掂量自己的份量，切忌打肿脸充胖子。Eidos虽姿色诱人，但不是普通穷苦人家能够消受的。重新寻找一个有钱的主儿是目前SCi Eidos最好的出路。

婚后现状

目前家底

总市值：4.42 亿英镑（2007 财年）
年收入：1.44 亿英镑（2007 财年）
年亏损：3140 万英镑（2007 财年）
员工总数：864 人

SCi 与 Eidos 的结合果然像投资者们预计的一样，激情在亏损中逐渐消磨。合并后的第一年，两家公司略有盈利 810 万英镑，第二年就出现了 3140 万英镑的巨额亏损。合并之后，Eidos 的绝大多数管理层都辞职或被辞退，SCi 把自己的总部搬到了 Eidos 的总部。SCi 砸锅卖铁收购 Eidos 的弊端很快就暴露了出来，Eidos 原定于 2005 年末发售的大作几乎全线延迟，日子越过越苦。2006 年 12 月，SCi 从时代华纳融到了一笔资金，Eidos 在北美的游戏发行交给了华纳。但局势仍未得到好转，到了 2007 年底 SCi 又到处开始谈合并与融资，但是因为各种原因，所有合并谈判都宣告失败，2008 年 1 月该消息公开之后，SCi Eidos 股价大跌 50%，股东联合罢免了几位最高层管理者。2008 年 3 月，在业绩进一步恶化的情况下，SCi Eidos 宣布裁员四分之一，砍掉了 14 个项目，据估计直接损失达 7960 万美元。今年 4 月，英国《卫报》报道 SCi Eidos 正重新启动收购谈判。

四角恋 Sega Sammy与Namco Bandai



2003 年 4 月，世嘉与 Sammy 正在甜甜蜜蜜地准备婚礼，谁料中途杀出一个 Namco，人们都对这场三角恋充满好奇。其实结合之前与之后的事态发展，这不仅是一场三角恋，更是一场关系超复杂的四角恋。

早在 1997 年，那时随着《最终幻想 VII》的热卖，Enix 也宣布《勇者斗恶龙 VII》将会是 PS 独占，土星在日本陷入苦战，世嘉业绩恶化。同时 Bandai 也是业绩惨淡，而且这个家族经营型企业希望通过管理结构的改革创造新的企业风貌。于是采用集团化管理的世嘉与图新求变的 Bandai 一拍即合，决定于 1997 年 10 月 1 日合并，新公司命名为 Sega Bandai。然而就在合并正在进行中的时候，Bandai 的宠物蛋系列产品大获成功，让 Bandai 一举摆脱了困境，Bandai 社内对于与世嘉合并的质疑之声逐渐高涨：既然 Bandai 已经走出危机，为何还要拖上世嘉这么一个赔本货？同年 5 月 27 日，Bandai 单方面解除了合并意向。

到了 2002 年，世嘉退出了家用机硬件市场，成为第三方游戏软件发行商，而且在任天堂的撮合下，世嘉与昔日在街机上的死对手 Namco 合作开发了基于 NGC 架构的 Triforce 街机基板，世嘉与 Namco 在此次合作中产生了情愫。2002 年末，Square 与 Enix 的合并声明震惊整个日本游戏业界，各厂商都开始积极谋求并购对象。DC 的败北和母公司 CSK 创始人大川功的逝世对世嘉造成的创伤仍未复原，没有了大川功的照料，CSK 决定出售世嘉的股份。以柏青哥为主要业务的 Sammy 正在谋求扩大游戏业务，于是成为收购世嘉股票最积极的买主之一。2003 年 2 月，世嘉与 Sammy 召开联合新闻发布会，宣布将于 10 月 1 日正式合并，Sammy 社长里见治将会担任新社长，事实上这起合并相当于世嘉并入 Sammy。

世嘉与 Sammy 正在为 10 月份完婚做准备之时，Namco 也在谋求合并对象。3 月 17 日，Namco 也向世嘉求婚，世嘉董事会表示将对此"慎重评估"。没过多久还传出 EA 与微软也有意加入抢亲行列。世嘉对于 Namco 和 Sammy 这两个对象都心中有意，前者的街机业务和游戏开发实力强，融合之后有利于提高世嘉的竞争力；后者凭借柏青哥的丰厚利润有较为充裕的资金，有助于世嘉渡过难关。脚踩两只船的世嘉难以取舍，在犹豫不决中让 Namco 等得心烦气躁，最后提出以 5 月 9 日最为后答复期限。5 月 9 日过去了，世嘉仍然不知如何答复，最终 Namco 收回合并意向，世嘉自然而然成为了 Sammy 的囊中物。

与世嘉的合并落空之后，Namco 的目光转向了世嘉的旧相好 Bandai。Namco 与 Bandai 合作展开的"天马计划"（即 PS2《机动战士高达 一年战争》的开发计划）融合了 Namco 的技术力和 Bandai 的品牌实力，二者在此次合作中发现彼此有很多互补之处，于是产生了合并的念头。2005 年 5 月，在日本的黄金周期间，Namco 与 Bandai 正式宣布合并，双方通过换股的方式成立控股公司 Bandai Namco Holdings。2006 年 3 月 31 日，Namco 与 Bandai 的游戏业务融合，Namco Bandai Games Inc.（NBGI）正式成立。世嘉、Sammy、Namco、Bandai 之间的四角恋关系以大团圆结局。

婚后现状

Sega Sammy 的家底

年收入：4589 亿日元（2007 财年）
净亏损：525 亿日元（2007 财年）
员工总数：7774 人（2007 年 9 月 30 日）
总资产：4696 亿日元（2007 财年）

在与 Sammy 和 Namco 的感情纠缠中，世嘉最终选择了 Namco，这对于极度缺钱的世嘉来说是最好的选择，但是倒霉了十几年的世嘉仍然没有摆脱扫把星的噩运，原本财大气粗的 Sammy 也染上了霉运。其实当初 Sammy 决定收购世嘉时，就有一些 Sammy 高层对未来持悲观态度，因为世嘉不仅长期亏损，而且内部管理混乱，是一个真正的烂摊子。

世嘉与 Sammy 结合后，在新领导里见治的带领下曾经发展得相当顺利，街机业务稳居业界第一，在 NDS 上推出的《时尚魔女》销量顺利突破百万，看起来好像是走上了复苏的道路。然而到了 2007 年后，Sega Sammy 的业绩急转直下，财年亏损额达到了 525 亿日元。不过其主要原因在于日本的柏青哥业萎缩得相当厉害，柏青哥销量降低了五分之一。世嘉在中国的全面撤退也造成巨额损失。家用机游戏业务方面反而相当出色，游戏总销量比上个财年提高了 570 万套，只不过家用机游戏业务在 Sega Sammy 集团中所占的比例不算太大，因此无法扭转巨额亏损的局面。Sega Sammy 预计下个财年可以实现 50 亿日元的小额盈利，海外业务的发展将成为主力。



孕育中的大作

梦幻之星 携带版（PSP）
战斧 兽骑士（PS3、X360）
索尼克 释放（PS3、PS2、X360、Wii）
帝国 全面战争（PC）
世界毁灭（NDS）

婚后现状

Namco Bandai 的家底

年收入：4604 亿日元（2007 财年）
净利润：327.7 亿日元（2007 财年）
员工总数：7081 人（2007 年 3 月 31 日）
总资产：4130 亿日元（2007 财年）

Namco Bandai 是一个综合性的大财团，涉及领域极广，主要为玩具、娱乐设施（含街机）、游戏、网络和影音娱乐，除此之外还有物流、自行车、印刷、广告代理等业务。管辖游戏业务的 NBGI 上个财年营业额为 856 亿日元，总资产为 669 亿日元。虽然原 Namco 方面的很多品牌所创造的效益大不如前，但原 Bandai 方面依然实力强劲，由其掌握的几大摇钱树带来了源源不绝的收入，其中《高达》相关收入 509 亿日元，《龙珠》为 178 亿日元，去年 NBGI 的十大畅销游戏中，有 7 款是动漫相关游戏，其中惟一一款突破百万销量的游戏是《龙珠 Z 电光石火 流星》。另外值得注意的是《皇牌空战 6》凭借在欧美的出色表现竟然突破了 70 万套销量，难怪 NBGI 对 X360 如此死心塌地。不过 NBGI 估计从下个财年开始，其 PS3 游戏（预计销量 383 万）所占份额将超过 X360（307 万）。



孕育中的大作

灵魂能力IV（PS3、X360）
爆炸头武士（PS3、X360）
火影忍者 终极忍者大战3（PS2）
龙珠新作（NDS）
超级机器人大战Z（PS2）
薄暮传说（X360）
龙珠Z 限界突破（PS3、X360）
太鼓之达人新作（Wii）
传说新作（NDS）

GOLDEN EYE | CROSS REVIEW

栏目主持 ACE飞行员

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

又一项“黄金眼”的记录在本期诞生了：虽然经过筛选，但入围的全部4款评分游戏中，居然还是没有一款超过20分。这样导致玩的人觉得没劲，评论的人写起来没劲，负责本栏目的我只能口里哼着《刺客信条》的广告主题歌“Lonely Soul”来调整情绪。没有想到我主持的最后一期“黄金眼”成绩如此之差。在此通知各位一件事，由于工作的需要，我个人工作重点将转移到“天下聚会”等方面。从下期开始，本栏目将交给游戏达人胜负师负责。希望胜负师的登场能将本栏目办得更加喜闻乐见。

黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×0

BLEACH 灵魂升温5



推荐玩家人群

●疯狂追看《BLEACH》的漫迷。●喜欢美少年系的女性玩家。●喜欢用掌机和朋友对决格斗游戏的人。

总分 19

火云

游戏将原作的精华基本还原了出来。新增加的组队战使战局的爽快感和演出华丽度更上了一个台阶。分为两个阶段的教学模式非常体贴，既帮玩家回顾了剧情，又将战斗的基本规则交代得很清楚。不过游戏的模式虽然丰富，但是每个模式却显得比较单薄，百人斩居然只是和同样的敌人交战100次。

D·S

这个游戏系列看来已经彻底打算同原著一样进行长期“连载”了。同样的玩法，同样的主要人物，同样的招式，同样的基本系统……不同的仅仅是剧情与增加了几个新角色。然而本次涉及的“虚圈潜入篇”在原著中已是公认的拖沓，因而改编而来的游戏剧情基本也没有好看多少，剧情模式足以让人昏昏欲睡。

胜负师

与其说这是一款格斗游戏，不如称其为与原著同步连载的音响小说更为恰当，故事模式下的几场战斗一个比一个简单，然而大多数却需要满足特定条件（体现原著经典场面）才可过关，实在是单调乏味得紧。游戏中的连招设定在菜单中即可全部浏览到，比较体贴，发动“灵压奥义”时的画面也很漂亮。

■一款与动画基本同步连载的游戏系列。

■PSP■UMD■SCE■Bleach ヒート・ザ・ソウル5■格斗■2008年5月15日■1人■无对应周边

光辉圣约2 意志



推荐玩家人群

●有“恋声癖”的玩家。●对游戏中女性角色有爱的玩家。●喜欢体验正统战棋游戏的玩家。

总分 19

晴天

游戏和前作相比变化的地方很少，除了世界观等设定被继承下来外，基本上可以当作一款原创的新游戏来玩，而充实的支线任务和合成系统则满足了部分玩家的收集癖好。游戏的战斗过于依靠和魔女转化后发动的FD技能，所以在战术上的变化较少，另外游戏中后期敌人的实力落差过大，有故意难为玩家的嫌疑。

玛娜

游戏整体对于新玩家都比较体贴，系统上手简单，战斗的难度也相对较低，只需要掌握到几套实用的战术就能通过大多数关卡。游戏的多结局仍然和女性角色的好感度有关，充实的语音也让角色的性格更加丰满，另外由于“厚道”的继承要素，多周目战斗重复性很高，有一种“为了收集而收集”的感觉。

卡伦

完成游戏的主线剧情要30小时左右，玩家还会在提高角色好感度以及各种要素的收集上花掉很多时间。本作的战斗部分做得并不出彩，感觉缺乏新意。到了后期因为敌人和BOSS过于强大，玩家必须反复去练级来提升能力，让人很不爽。幸好游戏的声优阵容相当华丽，声优控们就不要错过了。

■没有实质性进步的续作。

■NDS■卡片■MMV■ルミナスアーク2 ウィル■策略角色扮演■2008年5月15日■1～2人■无对应周边

薄雾



推荐玩家人群

●“不挑食”的主视点射击游戏玩家。●英文很好，喜欢晦涩世界观的玩家。●喜欢和朋友合作闯关的玩家。

总分 18

ACE飞行员

画面分辨率比其他大作明显低了一个档次，甚至导致你怀疑这是不是PS2晚期作品。如果你愿意接受这种画面，接下来你还要忍受难以瞄准，敌人在画面中的比例过小，战斗节奏千篇一律等毛病。游戏中有一个“狂暴化”系统，全屏的模糊效果非常让人反感，而且实用度也没有想像中高。

GOUKI

单就游戏本身而言，除了几场中规中矩的战斗能让人提起精神之外，能让人有兴趣的就只剩下联机玩战役模式了。以未来世界为背景的世界观有些太过“超前”了，感觉有些莫明其妙，无趣的剧情交待方式更是雪上加霜；各种武器的设计还算有新意，但总的来说，这不是一个独占游戏应该有的素质。

多边形

如果你只玩了十分钟本游戏，你可能会得出两个极端的结论：要么这游戏非常好玩，要么这游戏非常糟糕。是的，本作就是这样一款融入了蠢笨的AI、劲爆的动作场景、荒谬的故事、令人无法捉摸的手感以及高达四人合作乐趣的主视点射击游戏，它会让你恨起来与爱起来都很容易。

■穿透薄雾，原形毕露。

■PS3■BD-ROM■Ubisoft/Free Radical Design■HAZE■主视角射击■2008年5月20日■1～4人■无对应周边

大力工头 晚霞大工物语



推荐玩家人群

●对街机原作有好感的老玩家。●Irem的支持者。●钟情横版动作过关游戏的人。

总分 17

纱迦

除了画面外，真的感觉就是个FC时代的动作游戏。我方一碰即死，死后要重新开始，这么不体贴的设定，估计会吓走不少人吧。游戏的要素并不算少，各种隐藏的得分以及变身都比较吸引人，可惜因为难度摆在那里，没有毅力的玩家很快就会放弃。游戏厚道地附带了动画，可惜没有字幕。

多边形

具有一定乐趣的动作游戏。主角的八种职业变身各具特色，不仅动作与招式不同，攻击方式也会发生变化，而对不同敌人使用不同职业也会有一些针对性的打法。游戏难度不低，但整体设定却又趋于低龄化，玩家快速上手没有一点问题。支持联机双人合作通关的设定比较体贴，让游戏多了一层乐趣。

ACE飞行员

这款游戏实在令人惋惜。无论是画面还是众多创新的元素都会让你感觉到制作者的诚意。然而本作在动作游戏最关键的手感方面的把握却十分糟糕，不但动作拖泥带水，许多打击判断也比较模糊，再加上“一击必死”的不友好设定，导致游戏玩起来非常累。即使主角有8种职业，同样让人提不起兴趣。

■创新不等于有趣。

■PSP■UMD■Irem■いくぜっ！源さん ～夕焼け大工物语～■动作■2008年5月15日■1～2人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

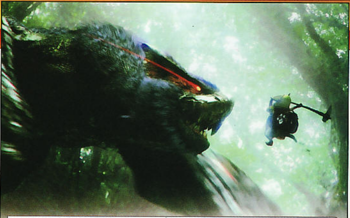
MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G

モンスターハンターポータブル

REVIEW BY | D・S

游戏时间 100 小时以上

黄金珍藏



怪物猎人 携带版 2nd G	Capcom	动作
PSP		
モンスターハンターポータブル 2nd G		日版
2008年3月27日	1～4人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

黄金眼评分 27 满分 30

从被速龙王扑杀到虐杀崩龙——变强的不是猎人，而是玩家自己。

写在前面

10 年前，《口袋妖怪》的出现令老态龙钟的 GB 重焕青春，活生生延了数年阳寿，究其本质，游戏那无穷的联机乐趣与玩家之间口耳相传的羊群效应功不可没。现如今，《怪物猎人 P》的登场仿佛又让我们看见了十年前的那一幕，接下来要提及的《MHP2G》便是这场流行飓风的顶峰，它 200 万的惊人销量极大地拉动了 PSP 的硬件销量，同时也令更多玩家以几何级数的递增趋势加入到了掌机一族之中。请注意，这与那些同样拥有数百万普及率的学习类软件有着本质上的不同，作为沿袭了 Capcom 一贯硬派风格的《怪物猎人》能在新玩家中获得如此迅疾的普及速度，实在是一件不可思议的神话。然而，神话背后，却必然有着与之相应的品质与内涵。

玩家就是上帝

继去年《MHP2》轰动上市后，在为期一年的续作制作时间里，制作人迁本良三征集了大量来自玩家的建议信，并在这款以 G 为名的资料篇中尽可能地将玩家的大部分愿望都变成了现实，从此猎人们再不必为了储物箱的拮据空间发愁，再也不用为了调和素材而将身上带满道具，再也不会拿到奖励素材之后苦于无处安置。村庄、农场、厨房、集会所……玩家经常光临的几个地方所作出的人性化改动迎来了一片喝彩声，越是浸淫系列多年的老玩家，就越能从中感受到游戏系统的改进体贴之处，我们真的想不出下一部作品中游戏还会进行哪些更加照顾玩家的改动，因为眼下的样貌已经让大家都满意得无话可说了。游戏，以人为本——迁本良三显然深谙此道，这同时也为该系列近年来人气激增打下了牢固的人情基础。

狩猎，从来就不是一个人的事

如果说前作的部分集会所任务对于一些高级玩家而言还算是难度尚可



的话，那么本作新增加的 G 级任务就绝对是单兵猎人的噩梦了，怪物的 HP、攻防大幅提高不说，新增加的许多招式更加令人防不胜防，稍一不慎便会横尸当场，所以约上三五好友一同去组队打怪几乎是必然趋势，那些宣称“联机打怪会影响攻击节奏及效率”的所谓达人不过是打肿脸充胖子而已。另外，单机模式下与猎人随行的“猎人猫”更堪称是系列史上的一大创举，有了这个既可爱又勇敢的小东西，猎人从此之后基本就告别了被龙车反复碾压致死的悲惨生涯，而且猎人猫作为吸引怪物火力的肉盾，也会让你经常有在和同伴联机的热血感觉。不过，游戏中设定的“猎人猫交换”系统不免有些鸡肋，这个环节向《口袋妖怪》等作品模仿的痕迹未免太明显了些，而且用处不大，希望下一作中这个还算有些新意的系统能够设计得更加精妙一些吧。

似曾相识怪归来

实话实说，在本作所谓的“新增怪物”里，除了迅龙是完全原创的全新怪物之外，其余的怪物并没有带给老玩家们惊喜。除了大部分旧怪物亚种外，浮岳龙是《MH2》里就有的，眠鸟、熔岩龙是网络版《MHF》里追加的，作为隐藏 BOSS 的崩龙（霸龙亚种）则干脆就是块冻肉，再往后数的话，就是女王蜂和奇面族王之流了……不过，虽然怪物种类上未能给玩家们带来惊喜，但 Capcom 在怪物的新增招式动作上却设计得有板有眼，毫不马虎，而且下位、上位、G 级之间泾渭分明，绝不只是单纯地提升攻防数据这样简单。不仅如此，许多旧怪物在招式上的变化足以令人用“震惊”来形容，当你第一次被毒怪鸟冲到身后甩尾抽飞时，当你第一次被麒麟的远距离跟踪闪电劈得七荤八素时，当你第一次被角龙的挑顶抛到九霄云外时……除了深深的疼痛外，更多的恐怕还是啧啧称奇吧？

大狩猎时代

我们也许不能把今年春季 PSP 在日本的硬件销量大幅提升完全归功于《MHP2G》的发售，但称其为主要战将实不为过。便携版的《怪物猎人》就是具有如此神奇的魔力，能够让大部分看见它的人一眼就爱上它。举个我身边的例子：我的女友直到去年还是一个典型的 LU，除了玩玩《DJMAX》外其他一概不碰，觉得系统复杂伤脑筋。然而《MHP2》出现后，她则彻底沉迷在了其中，全然不顾这游戏的系统比她之前碰过的所有游戏系统难度总和还高，现在累计游戏时间已经有 600 小时。在她的感召下，她公司里许多经常出差的同事也都买了一台小 P，每次出门在外时联机对战得不亦乐乎……猎人众就是这样在不知不觉间悄悄壮大起来的，可以说 Capcom 当初选择把这个系列移植到 PSP 上绝对是社史里最英明的决定之一，因为它无论是在画面、操作还是联机方式上，都实在是再适合 PSP 不过了，同时也把最吸引人的精华点体现得淋漓尽致。《怪物猎人》最终能否成为《口袋妖怪》那样彻底扭转一台主机命运的黄金招财猫？让我们拭目以待。

GOLDEN EYE | IN-DEPTH REVIEW



▲本作的同屏出现小怪数量又有提升。



▲厨房里的厨师猫可以自由“转职”。



▲四人组队，乱拳揍过，天下无敌。



▲随行的猎人猫经常表现得非常抢眼。

文 Lancer

游戏名人堂 HALL OF FAME

用视觉感动心灵 金泽浩隆



“真是做梦也没想到，游戏是如此有趣的工作。”《战场的女武神》临发售前，身为该作首席设计的金泽浩隆在日本媒体的一次采访中如此说道。金泽浩隆自称是一位“也许对美术毫无天赋”的美大毕业生，但他认为不管是哪个专业毕业，只要有心就可以成为游戏设计师。金泽曾梦想成为超人、梦想当个画家、成为模型专家，当梦想逐一落空之后，他成为了一名游戏设计师。没想到，这份工作让他所有曾经的梦想成为了现实。

金泽说：“因为在游戏中，从指环到世界，你可以创造一切。”

Profile 名人档案



姓名：金泽浩隆
出生日：1968年9月8日
出生地：日本青森县
爱好：机动战士高达、宫崎骏的作品、长途旅行

1984年：购买第一台电脑，自学编程。
1989年：考入多摩美术大学。
1994年：大学毕业后进入某版面设计公司。
1996年：加入世嘉。
1997年：参与开发《永恒的阿卡迪亚》，该作成为金泽印象最深的作品。
2001年：在《Shinobi忍》的开发中被提拔为首席设计师。
2004年：提出《战场的女武神》初步构思。

快脚小子

与同时代的大多数日本少年一样，金泽浩隆的幼儿园和小学时代是在机器人动画和玩具中度过的，每逢生日和圣诞最想得到的就是超合金机器人玩具。好奇心旺盛的金泽总是把到手的机器人玩具拆得七零八落，试图研究可动部件的构造原理，结果这些精巧的玩具本身没能给他留下印象，几十年后，当他回想起童年时，只能想起玩具被拆解之后的景象。后来塑料模型开始在日本流行，特别是今井科学推出的原创机器人模型系列300日元就能买4个，金泽用自己的零花钱就能买一大堆，常有淘到宝的感觉。

金泽对机器人的热爱，源自于他对机械构造的兴趣。他玩机器人的方式与普通小朋友们都不一样，喜欢画画的他会把机器人融入到自己的涂鸦中，用一大堆图画纸绘制驾驶舱、操纵杆、仪表盘等并排摆放在“操纵席”前方，用手握着机器人起飞射击，为自己创造一个虚拟的机器人世界。这种沉浸在机器人幻想中的感受成年人也许很难体会，金泽说这种感觉就像后来Capcom推出的《铁骑》，虽然他的画没有那套复杂的专用控制器带劲，但想像力的驰骋让他得到了另一种独特的感受。



金泽浩隆也经常画机器人，但比起外观，他更重视机器人的内部构造。当时有一些面向儿童的杂志和单行本介绍“机器人内部的秘密”，里面有对机器人内部构造的详细介绍，金泽画的画就差不多是那样的内容。热爱机器人的少年们大多有成为英雄的梦想，对于当时孩子们狂热迷恋的蒙面超人，金泽同样近乎痴迷。他让父母买来《蒙面超人V3》中的V3自行车，自己扮演成蒙面超人，骑着自行车在大街小巷里呼啸而过，有时干脆双手松开，模仿着蒙面超人的姿势和口号，呼喊着从自行车上跳下。那时金泽最喜欢和朋友们分别扮演蒙面超人和邪恶的秘密组织，在小巷或乡间作战，金泽总是高度投入，几乎就把自己当作真正的蒙面超人了。有一次他高喊着蒙面超人的口号从树上飞身跃下，结果摔伤了肩骨，被父母狠狠地训了一顿。

金泽浩隆对于在青森县的那段童年生活如今只有朦胧的回忆，摔伤肩骨这种事也是听父母说起才知道。那时的金泽好玩好动，在家中和户外从不安宁。但是由于父亲工作调动，小学2年级的时候金泽家搬到了千叶县柏市。金泽浩隆仍然喜欢自行车、塑料模型和动画片，但性格逐渐变得内向。青森县的津轻方言晦涩难懂，金泽常因此被同学们取笑戏弄，因而导致其个性更加羞怯。

在柏市度过的小学时代，金泽记忆最深的是“特设田径队”，这是学校为了打入市级和县级比赛而特设的队伍，主要是选拔学校里田径实力出众的成员，但是也有一些陪练的“顾问”，金泽班上的所有学生都被强制要求参加。与参加正规比赛的候选成员不同，这些“顾问”与比赛没有任何关系，完全是“陪太子读书”，每天早上特设田径队的晨练他们也要参加，金泽耷拉着睡眼痛苦地参加马拉松式长跑，偶尔也有短跑和接力跑，总之就是在选手们锻炼时强迫性要求所有人一起进行基础体力锻炼。虽然心里万般不愿，这些锻炼让整个班级所有人的体能明显增强，金泽上了初中后还得了个“快脚小子”的称号。

世嘉的冲击



▲《冲破火网》超华丽的街机筐体。

与同年龄段大多数游戏制作人一样，金泽从小学5年级的开始接受了《机动战士高达》持续数年的彻底洗礼。对机器人的狂热爱好让金泽完全沉醉于高达的世界，随之而来的“钢普拉”（高达模型）热自然也是让金泽无可救药地投入其中。金泽曾经认真地考虑过将设计制作塑料模型作为今后的职业方向。自“Hobby Japan”的横山宏推出SF3D系列之后，以钢普拉为基础的模型改造之风开始盛行。动手能力颇强的金泽积极投入热潮，制作了大量改造作品，其中有一部作品被Bandai的模型杂志《B-CLUB》刊登了一次，为此得到了1万日元的奖金。金泽笑称如果当时满足于给《B-CLUB》写稿，也许如今就与游戏业无缘了，但是后来出现了更多有实力的模型改造者，金泽自问不是他

们的对手，渐渐地放弃了以模型为职业的理想。

金泽的初中到高中时代，正是日本动画业的朝阳期，《无敌超人神宝3》、《宇宙战舰大和号》、《银河铁路999》、《鲁邦三世》等经典动画陪伴着金泽度过了中学时代。金泽喜欢追根究底，不仅喜欢看动画，还要看动画杂志深入了解各种动画的背景资料，他所喜欢的动画杂志《Animec》是日本动漫圈中的“传说之动画杂志”，创刊于上世纪70年代后半期，1987年停刊。该杂志以专业的动画评论和设定资料集著称，《机动战士高达》尚未走红之时，该杂志就对其极力盛赞，编辑的深刻见解常引起金泽的共鸣。

也许是受到杂志感染，让金泽对动画有着与其年龄不相称的欣赏角度，并逐渐发展成对一切动画吹毛求疵，到高二之后干脆放弃了一切动画。金泽上的高中是专修大学松户高中，其前身是一所男校，因而女生极少，这让金泽很是失望了一阵，但他很快就找到了一群与自己个性相投的朋友们。他们一起去考摩托车的驾照，一起参加车展，一起爬上体育馆的顶棚……金泽的这些朋友是什么类型都有，有在初中时当坏学生头子的，有和金泽一样狂热迷恋动画的，也有对汽车充满热情的，他们聚在一起总是充满欢笑。

金泽浩隆也曾打算以美术为将来的职业，由于初一的时候自己画的画受到了老师的表扬，金泽对自己的画颇有信心，从此产生了当一名插画家的念头。高中时金泽成了美术部的成员，只是与他对模型的热爱一样，很多作品都是半途而废，没有给后来留下深刻记忆的作品。同样是在高中时代里，金泽接触了与他如今的职业有关的东西，那就是PC。

1984年，金泽正在上高一，那时是以PC-8800系列为代表的8位PC的时代，金泽买了一台夏普的初代X1电脑，那时夏普已经推出了二代机，一代机的原定价为30万日元，金泽只用了16万日元就将其买了下来。金泽是用打工攒了好几个月的钱才买下了这台电脑，理由也是因为他对机械的热爱，非常想要一台结构复杂、功能多样的新机械。将这台电脑买回家后，金泽开始尝试一边翻阅杂志，一边学习BASIC编程，还用绘图软件在电脑上画出了可爱的女生和机器人，他发现这比编程有趣得多。再过一段时间，这台电脑干脆成了专用游戏机。



▲古老的夏普X1电脑。

金泽浩隆的游戏生涯是从小学时代开始的，最早是在学校和家附近的零食店里玩街机游戏。那时街机游戏刚刚在日本兴起，Taito的《太空侵略者》、Namco的《小蜜蜂》等象征着日本游戏业起点的名作他都曾接触。后来进入了家用机时代，金泽对其游戏生涯的回忆却支离破碎，只是零零碎碎地记着《平安京外星人》、《气球大战》、《鲁邦三世》等印象较深的几款游戏。金泽记忆最深刻的还是街机游戏，尤其是在街机进入3D化时代之后，给金泽带来了强烈的冲击，身为街机业3D化革命引领者的世嘉就此走进了金泽的视野。那时世嘉的游戏给金泽留下的最深刻印象就是具有强烈的体感特征，世嘉不惜使用昂贵的体感控制设备，采用当时最尖端的技术营造出逼真的3D氛围，音乐也充满澎湃动感，《梦游美国》、《摩纳哥GP》、《Hang-On》等体感赛车游戏创造出惊人的临场感，给金泽以强烈冲击，他印象最深的游戏是空战游戏《冲破火网》(After Burner)，为此他给自己的摩托车头盔也弄上了游戏的标志。

曲折的画家梦

由于美术老师的一席话，金泽浩隆的人生又有了新的方向。自从对进军模型业死心之后，眼看着高中即将毕业，金泽在考虑应该报考哪所大学之时，美术部顾问得知他对美术颇有心得，于是向他提议“何不以美术大学为目标？”其实当时这位老师正是一个美大考试补习班的兼职讲师，游说金泽的一方面原因是要把他拉到自己的补习班。不管怎样，这对金泽确实是一个不小的启发。回家后，金泽向双亲阐述了自己的志愿——他的目标是东京艺术大学。

金泽在中考时曾把公立高中作为第一志愿，结果不幸落榜，只能去上学费高昂的私立高中。这段“不堪回首”的过去让金泽更立志高考时以公立大学为目标，为了能够考上东京艺大，金泽说服父母给他拨了一笔“应试专款”，高二那一年结束之后，金泽报了一所美大应试补习学校。不考上艺大誓不罢休的金泽几乎完全放弃了看动画片和制作塑料模型，每天都在不断画画，当时也偶然会产生“难道我不是绘画天才？”的郁闷想法，即使是最有自信的素描也很少得到表扬，可金泽却不知是从哪里得到了一股强烈的



金泽浩隆的主要作品

大战略 千年帝国之兴亡

平台：SS　　发售时间：1997年3月20日



土星最经典的战略游戏之一，以二战为背景，重现了德军相关的绝大多数主要战役。金泽浩隆对该作的贡献在于创造了空陆两个层面的战场地图，实现真正的立体化作战，战略真实性更强。游戏的背景音乐悲壮雄浑，营造出战争的惨烈苍凉感，十分符合游戏副标题所定下的基调。

永恒的阿卡迪亚

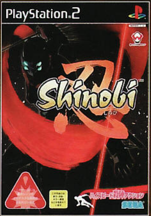
平台：DC　　发售时间：2000年10月5日



阿卡迪亚是一个由无数空中岛屿构成的世界，人们通过飞空艇在各个岛屿之间翱翔，也由此诞生了“空贼”这个与海盗相对应的职业，游戏讲述的就是一个正义空贼的冒险故事。金泽独立创造的全3D空中世界对本作气势磅礴的世界观有着决定性的意义，玩家可以驾驶飞空艇在地图中自由翱翔，抵达任何地方，飞空艇的上升或下降可使其抵达处于不同高度的空中浮岛，让游戏世界更显得无比广阔。除了普通角色扮演游戏的探索和冒险元素外，大魄力的飞空艇炮击战也令人热血沸腾。

Shinobi忍

平台：PS2　　发售时间：2002年11月10日



东京突然发生了一场大地震，一座诡异的黄金之城在地震中浮现。胧流最强忍者秀真潜入妖魔横行的东京，找出幕后真相。这是一款典型的硬派动作游戏，自称“高速杀阵动作游戏”，玩家操作秀真行云流水般地穿梭于设计精妙的关卡中，以天马行空的“杀阵ACTION”系统一口气干掉成堆敌人，在视觉和操作感上都给人一气呵成的感觉。较高的难度使其深受动作游戏高手的好评，不足之处在于动作游戏操作水平有限的绝大多数玩家难以享受杀阵ACTION的乐趣。该作在日本销量逾20万。

信心，深信东京艺大终究会为他敞开大门。为美大而冲刺的高三生涯即将结束时，金泽投考了美大志愿者们必报的三校联考(东京艺术大学、武藏野美术大学、多摩美术大学)以及筑波大学的考试，结果全部落选。后来他在第二轮考试中进入了多摩美术大学。那年夏末，金泽终于清醒：“或许，我的画真的是不怎么样……”

那段为东京艺大而奋斗的时期为后来金泽在世嘉的崛起提供了扎实的美术基础，在磨断了无数根铅笔之后，金泽的素描水平得到了显著的进步。虽然最终没能进入东京艺大，但多摩美术大学在日本同样赫赫有名。

金泽所选的专业是“立体设计”，理由是“平面绘画自学即可”，而立体物的设计不是自己能够凭空想像的。金泽对于立体设计不是毫无基础，中学时代的模型改造经历也算是一种立体设计，但充其量只有20～30厘米的模型与使用金属和玻璃的大型设施完全无法比拟。金泽自信过剩的个性依然如故，他并不考虑未来能够在哪个领域就业，他认为以立体设计这么牛的专业找份好工作是毫无疑问的。他吊儿郎当地过完了大一生活，因为忘记提交作品而遭到留级处分，从头开始又过了一年枯燥乏味的大一生活。到了大二之后，课程开始变得有趣起来，老师在讲课中会用到木材、金属、玻璃等各种素材，每个月都有新鲜花样出现。金泽最喜欢的是用铁与火进行金属加工，体内流淌着机械迷之血的金泽决定今后专攻金属加工。

金泽在大学生涯里最迷恋的要数摩托车，刚开始时只有高中偷考的小型摩托车驾照，骑着50cc的小轻骑满街跑，后来感觉不过瘾，就考了中型摩托车驾照，顺便到摩托车店买了辆新车。他的爱车是绿色的本田SPADA，此后又换了一辆铃木的GSX。在大学生活末期，他曾经骑着摩托车到北海道旅行了两个星期。临毕业时，金泽载着女友出游，结果不幸发生事故，爱车变成了一堆废铁，坐在他身后的女友也受了伤。那位女友后来成了他的夫人，那件事之后她就再也没有坐过摩托车，至今她仍对摩托车心有余悸。

在摩托车和金属工艺品之间日往夜来的美大生金泽浩隆终于迎来了毕业的季节。他的毕业设计是一个全高2.5米的巨大全金属螳螂。金泽打算



▲多摩美术大学的图书馆。

今后靠金属工艺品吃饭，对于这个毕业设计他投入了全力，力图在整体和细节上都臻至完美。制作这种大型金属工艺品不是一朝一夕能够完成的，除了设计灵感外，还要有体力与耐性。金泽在中学改造模型时有过度拘泥于细微部分的习惯，因此即便是设计巨型金属螳螂也仍对每个细节较真到底。但看到同学们才华横溢的作品之后，金泽对自己今后能否在金属工艺品行业站稳脚跟产生了困惑。话虽如此，金泽从未放弃成为艺术家的梦想。大学时他以兼职的身分进入了一家报刊版面处理设计公司，毕业后他成为了这家公司的正式员工。这份工作虽然轻松，但前景黯淡。那时金泽已经与现任夫人到了谈婚论嫁的阶段，他很想努力找份好工作成家立业。金泽一边工作，一边向各种插图、绘画比赛投稿，同时也在到处找工作。

在公司里，金泽经常阅读一本专业向杂志《日经CG》，他偶然看到了世嘉的一份招聘广告——“让我们开始亮闪闪地工作吧！”在金泽不算丰富的游戏生涯里，世嘉的游戏给他留下了深刻的印象。还没大学毕业时，世嘉推出的全3D格斗游戏《VR战士》冲击着整个游戏业，也冲击着学立体设计的金泽。招聘广告中的SEGA标志将金泽深深地吸引。既然无法创造大型的立体实物，也许通过三维的画面同样可以发挥立体的想像力，金泽心想游戏业界对于自己来说也许会是个不错的选择。他立刻就向世嘉寄出了自己的简历。

空中的世外桃源

1996年6月，金泽以设计师的身分进入了世嘉。他原先所在的版面设计公司一直处于惨淡经营状态，业务并不繁忙，因此几乎没有加班的现象。世嘉却是完全相反，公司职员们每天干劲都很高，到深夜里仍在热火朝天地加班。有些员工节假日上班后的第一天打扮入时、形象光辉照人，没日没夜地干了几天之后就变成了蓬头垢面的邋遢形象，刚刚进入游戏业界的金泽心想：看来误入了恐怖的行业。

但金泽很快就感受到了以游戏为职业的乐趣。他最初被分配到当时的世嘉AM2研(家用机第二研发部)，该部门以《樱大战》闻名，在世嘉社内地位不低。金泽所在的团队是土星战略游戏名作《大战略 千年帝国之兴亡》的开发组，金泽的任务是地图设计。遗憾的是该作并非金泽所期待的全3D游戏，而是一款采用3D地图的独特战略游戏。在公司前辈们的指导下，金泽在该作的开发中掌握了各种基本工具的用法，他的素描技能也得到了发挥。公司里用的都是高配置的电脑，能够使用这些电脑本身就是充满乐趣的事。金泽终于知道同事们频繁加班却没有怨言的原因，在世嘉工作一段时间后，他自己也养成了常常赖在公司里不愿回家的习惯。

入社后半年间，在《千年帝国之兴亡》的开发中，金泽的游戏开发热情被完全激发，此后数个游戏的开发中，他都是担任设计，他的热情随着一个个游戏的完成而高涨。终于在1997年冬季，金泽等到了梦寐以求的全3D游戏项目。这款游戏是DC时代角色扮演游戏名作《永恒的阿卡迪亚》，这是一款没有CG动画的全3D游戏，其目标是在大量使用动画播片的PS时代彰显DC的强大即时演算能力。在该作中，金泽负责世界地图和界面设计。这是金泽游戏设计生涯中迄今为止印象最为深刻的一部作品，由于游戏中的地图是真正全3D的空中世界，这让金泽的立体设计灵感自由驰骋，而且负责地图设计的只有他一人，他可以凭自己的喜好任意创造世界。



《永恒的阿卡迪亚》是世嘉寄予厚望的作品，由于缺乏角色扮演游戏，DC在日本推出后没多久就陷入苦战，PS依靠《最终幻想VIII》等如潮的角色扮演大作牢牢把持日本市场。为了改变这种局面，《永恒的阿卡迪亚》得到了世嘉高层的全力支持。那时是世嘉在家用机硬件市场的最后一击，对于《莎木》、《永恒的阿卡迪亚》等大作投入了血本，金泽称《永恒的阿卡迪亚》无论是开发成本还是长达3年的游戏制作周期都是如今难以想像的奢侈，这款内容充实、开发上充满挑战性的作品让金泽过足了游戏设计的瘾，只是对于管理层来说它却是一个高投入、低产出的失败之作。

在《永恒的阿卡迪亚》实现了全3D游戏的梦想之后，金泽负责的下一款游戏是销量与评价俱佳的《Shinobi忍》，金泽在这款游戏中首次担任首席设计师，从游戏世界观到画面表现，几乎所有跟设计有关的任务他都要负责管理，他所担任的这个职务已经与制作人之职非常接近，需要有更强的领导力和判断力，他的工作关系到游戏的整体方向与质量。

从DC时代开始，金泽所梦想的大型全3D游戏已经没有什么技术实现难度，到其后的PS2时代，全3D游戏的画面表现方式也没有太大突破。直到2005年，随着PS3的公开金泽深切感受到次世代游戏即将带来的巨大冲击，世嘉决定全面支持PS3，金泽也在构思一种全新的视觉表现形式。他所提出的这种视觉处理方式叫做“CANVAS”，具有手绘水彩画的视觉特征，用于表现独特的诗般意境。

水彩世界

《战场的女武神》开发契机从2004年春开始。《Kunoichi 忍》开发结束之后，金泽与《永恒的阿卡迪亚》导演和《Kunoichi 忍》导演一起合力撰写了一款全新游戏的企划书。当时的构想也是围绕战场的戏剧性演出，金泽绘制了一张游戏登场人物的草图。金泽等人的构想是在预定于2004年末发售的PSP上推出，与后来的内容完全不同。由于该项目并非世嘉的名制作人发起，公司管理层对其并不重视，从事游戏企划的完全是一群志愿者构成的"游击队"，通常是在午休时间召开3人会议，闲谈游戏的设计概念。

金泽所担当的初期概念性设计任务是绘制地图，让大家能够对游戏有一个大概的方向，他首先绘制了两三张地图，然后用淡彩绘制了登场人物的插画，以此作为游戏原案的最初素材。金泽曾有一段时间脱离了这个"游击队"从事其他项目，在世嘉工作的长期忙碌状态让他对身处游戏界的长远发展产生了一些烦恼。但在闲暇时间集众人喜好，在毫无压力的情况下策划的这个秘密项目，寄托着金泽的某种内心情感。

《战场的女武神》的概念设计在午餐桌旁、在午休室里的讨论中缓慢地进行，不知不觉从原案提出开始已经过了两年时间，游戏的整个框架得到了稳步而顺利的发展。游戏最初的氛围感觉是以宫崎骏早期经典作品《阿尔卑斯山的少女海蒂》为参照，以美丽动人的场景讲述暖人的故事，同时在此基础上引入战争背景，形成唯美与破坏的强烈反差，讲述一个充满戏剧性的故事。在画面上，金泽打算引入一种稍微怀旧的气氛。当金泽再次看到这个游击队项目时，发现它已经变成与最初的构想完全不同的作品，虽然与后来的成品也是完全不同，但作为游戏世界观关键所在的手绘动画风格已被确立，甚至还制作了一个简单的DEMO，只不过这个DEMO离制作人和导演想要的表现力还差得很远。


■阿尔卑斯山的少女海蒂。



但CANVAS系统的DEMO对金泽浩隆已经有足够的震撼，当时他正好完成了《创造职业球会 欧洲冠军杯》的开发，正是为下一款游戏该做什么而烦恼的时期，CANVAS的出现就像黑暗里的一盏烛光，金泽在刹那间就看到了一个突破性的新项目。世嘉的游戏有超现实的硬派风格，也有卡通味十足的风格，而《战场的女武神》是一种自成一体的独特风格。看到它的画面方向后，金泽马上意识到了该作非凡的意义，心想无论如何也要为它贡献自己的一份力量，于是充满干劲地再次与队伍合流。重新加入队伍后，金泽提出的第一个要求是强化CANVAS系统，以更高的画面表现力为目标。

在成为首席设计师之前，金泽曾有一段时期过分注重画面设计，甚至因而忽略了游戏性，因此在为CANVAS新技术而着迷的同时，金泽也不忘时刻提醒自己应注重游戏的趣味性。CANVAS技术的基础原理仍是使用了卡通渲染技术的基本前提，首先获取人物的轮廓线，然后融入水彩画的笔触和纸的质感，金泽强调的一种新要素是加入全新的远景表现法，增加了新的滤镜，将过去通常采用雾化处理的远景更为生动地呈现在玩家面前，表现出宫崎骏动画般的视觉纵深感。金泽希望CG视觉的表现形式能够升华到"文化"的层面，让具有艺术美感的画面透过玩家的眼睛直抵心灵深处。

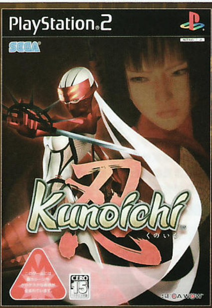
在《战场的女武神》开发途中，金泽感受到在次世代主机上追求游戏视觉新方向的可能性，领悟出所谓"以游戏表现视觉"的新概念，这是电影等娱乐形式无法表现的东西，金泽对此乐在其中。"我从未以游戏画面设计师为目标，但很幸运的是游戏制作有很多其他设计工作无法品味的深奥乐趣。"金泽说当初就有一些世嘉的老前辈说过这样的话：如果是在家电公司或者汽车公司就职，就几乎没有机会摸索其他类型的设计。但游戏是一种综合的媒体，换一个世界观就可能意味着跳到另外的设计领域，永远面临着无数未知的挑战，这对于艺术家来说是像梦一样的环境。

《战场的女武神》已经发售，CANVAS系统却仍未完成，金泽认为它还有很大的进化空间。金泽希望CANVAS能够像动画片常用的赛璐珞技法一样，成为游戏作品常用的视觉表现方式，以后当人们看到水彩画般的游戏，就会脱口而出"看来使用了CANVAS哦！"

随着金泽浩隆在世嘉社内地位的提高，他的工作职责从开发一线逐渐脱离成为管理层。金泽说，有机会的话，希望能够像当年开发《永恒的阿卡迪亚》一样，一人独当一面，独立创造整个世界。

Kunoichi 忍

平台：PS2　发售时间：2003年12月4日



故事发生在《Shinobi忍》的一年后，东京再起危机，女忍者绯花受命前往调查。经过强化的"100杀阵"让玩家体验一口气百人斩的乐趣，为吸引更多玩家而放宽了杀阵的触发条件，杀阵的威力有所弱化，增加更多空中攻防动作。除了普通的攻击外，还可以使用将残像实体化的影分身之术杀敌。除主线剧情模式外，另有多种游戏模式以及20多个特殊关卡等待高手挑战。

创造职业球会 欧洲冠军杯

平台：PS2　发售时间：2006年3月29日



世嘉球会经营模拟游戏"《创造职业球会》系列"的10周年纪念之作，邀请罗伯特·巴乔为代言人，收录9000多名实名登场的球员，可从英超、法甲、德甲、意甲、西甲、荷甲6大联赛中任选一个俱乐部经营，目标是夺取欧洲冠军杯。

战场的女武神

平台：PS3　发售时间：2008年4月24日



世嘉近年来为数不多的大投资原创游戏，开发费用高达12亿日元，销量要达到50万套才能实现盈亏平衡，但目前销量仅十余万。尽管如此，游戏本身的出色质量还是赢得了玩家的认可，进入了《FAMI通》杂志的"金殿堂"。该作漫画版于5月26日开始连载。

好好体会一下治理国家的感受吧!

文 炎骑士 美编 anubis

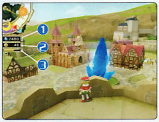
小国王与约束之国 FFCC	Square Enix	模拟经营
Wii 小さな王様と約束の国 Final Fantasy Crystal Chronicles		日版
2008年3月25日	1人	1500日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

在《最终幻想》的世界里进行冒险，这几乎是系列所有作品的共同主题。不过，在本作中，玩家的目标将不再是作为一名冒险家走遍天涯，而是要作为一个国家的统治者去管理冒险者。虽然在这一次的游戏中，玩家将不会走向冒险的舞台前，但是通过组织冒险者们代替自己去冒险，这样的做法也是相当有意义的。想体会当国王的感受吗？那就赶快进入游戏吧！



通关时间：约5小时

操作方式	
按键	功能
A键	对话／确认
B键	取消
摇杆	移动角色／菜单模式下移动选项
十字键	改变视角／菜单模式下移动选项
＋键	切换为大地图
－键／挥动双节棍手柄	召唤チャイム（下达各种指令）
Z键	视点复位



①精灵力：游戏中建造各种房屋均需要耗费一定程度的精灵力。精灵力可以通过派遣勇者到郊外冒险和探索来取得。
②税收：游戏中雇用国民成为勇者、进行各种相关研究的投资都需要花费一定数量的资金。税收的来源主要靠面向国民征集。
③幸福度：通过与国民的对话可以增加国民的幸福度。当幸福度的计量槽集满一整条之后，第二天获得的税收会有所提升。此外，当幸福度集满一条之后，还可以在计量槽下方增加一枚幸福玉。

日常事物流程

这款游戏的故事内容较为简单，整个游戏的推进都是单一路线的，因此并没有太多的难点。游戏只有四个章节，只要不断推进日常工作，情节就会继续下去。作为一名国王，玩家每日所要做的工作基本上就是查看有关冒险者作战的报告、经济方面的报告、发布当日的皇榜以及在城中体察民情。至于各种任务的冒险则完全交给委派出去的冒险者来完成。

游戏中各章节推进一览		
章节	名称	推进条件
第一章	小さな王様	初始章节
第二章	暗をまとう王	“ゴブリンの隠れ里”讨伐成功
第三章	君主の背負うもの	“黒き森ブルモネ”讨伐成功
第四章	伟大なる王	“旅人の街道コラム・シ”讨伐成功

阅读报告

阅读国事报告是每天的第一项内容，国事报告分为冒险者的探险作战以及经济税收两个方面。在冒险者的探险作战方面，玩家可以详细了解到当前所雇用的冒险者的各项数据以及他们的作战经历；在经济税收方面，则可以了解到前一天的总支出和获得的全部收入。阅读报告完毕之后，还需要制订出当天的总体工作方针，需要在地图上选择当天需要探索的具体位置。随着游戏的不断深入，玩家可以探索的区域会不断扩大。并且，其中可供探索的区域也是有等级之分的，等级越高的区域，探索的难度自然也要相对增加。

提升好感度

通过积累幸运度而获得的幸运玉是可以用来提升国民好感度的。玩家可以在处理日常事务时通过召唤チャイム来选择使用幸运玉。使用幸运玉后，不仅国民的好感度会有所提升，玩家当天的活动时间也会明显变长。此外，当国民的好感度积累满之后，只要到访国民的家中，还会被赠予家传的徽章。



发布皇榜

待到阅读完毕所有的报告并制订出当天的工作方针之后，就需要将这个工作方针以皇榜的形式发布出去。皇榜的张贴位置在皇城门外的揭示板，需要我们尊贵的国王陛下亲自去张贴。随后通过按照皇榜上的告示选择自己认为适合的冒险者前去冒险探索。只要是被雇用的冒险者，每天都会自动来到布告栏下等待任务的分配。此外，随着游戏的深入，当玩家可以建造喷水的花园之后，还可以同时张贴多张皇榜，从而可以在一天之内指派多名冒险者去完成不同的任务。



体察民情

作为一名国王，体察民情是十分必要的。与自己的臣民对话可以增加他们的幸福度，从而影响到税收。如果能够在冒险者出战之前与其对话，还能够起到鼓舞士气的作用。需要注意的是，城中的国民头顶会随机出现一些表示心情和行动状态的符号，其中具有某些状态的角色是无法与其对话的。

主要表情符号作用一览	
绿色表情	表示开心，可以进行对话
黄色表情	表示急切，可以进行对话
蓝色表情	表示失落，可以进行对胡
惊叹号	有可以触发的事件，可以进行对话
刀剑	即将出征，可以进行对话
口袋	准备去购物，不能进行对胡
金钱	执行任务归来，可以进行对话
房屋	回家途中，不能进行对话
放大镜	正在搜索任务，不能进行对话
钟表	准备出征，不能进行对话



伽姆

©2008 SQUARE ENIX CO.,LTD.ALL Rights Reserved.

冒险者的管理

在游戏的最开始，除了两名大臣之外，玩家的手下是没有任何可以委派的兵卒的。不过只要开始建造民居就可以出现国民，而这些国民也会自愿来到皇城请求为国王效力。只要与其对话并支付一定的雇佣金便可将其纳入麾下成为冒险者。此外，初期的冒险者职业均为战士，随着游戏的进行，玩家还可以通过修建各种培训机构来改变冒险者的职业属性。到了游戏后期，更可以将拥有不同职业技能的冒险者编成队伍，从而提高他们的综合作战能力。



注意建议

没有被雇佣的志愿者会自动到皇城门口等待成为冒险者，此处最多只能容纳 4 名志愿者，如果想得到能力更高的冒险者，就需要查看志愿者的能力后进行筛选。由于冒险者的上限是 16 人，并且无法解雇，所以千万不要在游戏初期招募太多的冒险者，否则后期出现的强力人选只能成为被白白浪费的资源。

冒险者职业属性一览	
战士	初始职业，拥有较高的攻击力
白魔道士	建成白魔法学校后可以进行相对应的转职。职业属性的防御力偏低，适合作为后方支援角色编入队伍出征。
黑魔道士	建成黑魔法学校后可以进行相对应的转职。职业属性为可以攻击复数敌人，善于从事探索，但耐力偏低，不适合单独行动。
シーフ（盗贼）	建成游技场后可以进行相对应的转职。职业属性的探索能力较强，拥有较高的攻击频率以及特殊属性的攻击效果。

城市的建设

城市的建设是治国的最基本手段之一。在游戏开始时，玩家所在的城堡中可谓空空如也，一切都需要白手起家，初始阶段可供玩家建造的只有最为基础的民居。需要说明的是，国民的聚集也是通过城市建设来实现的。每当建造一栋建筑后，就会有相应的国民出现。国民在游戏中具有十分重要的作用，他们扮演着各种职能，玩家必须依靠国民的力量才能让自己的国家不断壮大。

城市的建设主要体现在建造具有各种功能的建筑物上。这款游戏中的建筑物按照具体的功能分为几个大类，各类建筑还按照具体的功能有所细分。随着游戏的深入，玩家能够建造的房屋种类和数量会不断增多。此外，各种风格不同的建筑所需的占地面积也不尽相同，玩家在建造房屋的过程中需要仔细考虑，合理利用每一寸土地，否则在游戏后期只能靠拆除“违章建筑”的方式来满足一些大型建筑的修建条件。

民居

民居类建筑是最为基本的建筑类型，通过建造这一类建筑，才能作到最基本的国民聚集。民居的大小按照可供居住国民的数量而变，初期的民居只能提供两名国民居住，而后期则可以修建供大家族居住的建筑。

民居类建筑建造要求一览		
名称	必要建造条件	作用
小さな家	初期即可建造。	可供2人居住，提供冒险者1人。
广い家	进入第二章后可以建造。	可供4人居住，提供冒险者1人。
豪华な家	成功讨伐付费下载的更新内容后方可建造。	可供8人居住。
リルティ族の家	成功讨伐付费下载的更新内容后方可建造。	可供2人居住，提供冒险者1人。
セルキー族の家	成功讨伐付费下载的更新内容后方可建造。	可供2人居住，提供冒险者1人。
ユーク族の家	成功讨伐付费下载的更新内容后方可建造。	可供2人居住，提供冒险者1人。



公园和商店

这一类建筑属于公共设施，在这一类建筑中并不能进行直接的具体操作，但这一类建筑本身具有附带的属性加成效果。一旦建造，便可提升玩家的当前某项能力。

公园和商店建造要求一览		
名称	必要建造条件	作用
喷水の公园	在水晶前触发与冒险者的对话，随后找到モグチョ需要的まんまるたんぽぽ。	为疲惫的冒险者提供休憩的场所，玩家可在此处与冒险者对话提高其士气。
立て札の公园	“雾深き平原ボブルス”讨伐成功。	可以在此处张贴皇榜，从而在一天中同时指派冒险者执行多个任务。
パン屋	在水晶前触发与冒险者的对话，随后让モーグリ绘图后即可建造。	令建设房屋数量的上限增加，并且令幸福玉积累数上限加1。
商馆	“レティーナ冰原”讨伐成功。	令幸福玉积累数上限加2。

冒险者的训练场所



这类建筑的建造是专门为了提高冒险者的战斗能力而设立的。玩家在这些建筑中可以有针对性地投资，从而令冒险者的战斗能力进一步提高。此外，建造训练场所后还可以让冒险者进行转职，以适应游戏中后期的复杂战斗环境。需要注意的是，如果对各种技能投资过度，有可能导致冒险者无力承担购买这些技能的局面，因此投资一定要循序渐进。

训练场所作用一览	
名称	作用
游技场	可令冒险者转职为盗贼。可投资。
训练场	可令冒险者转职为战士。可投资。
白魔法学校	可令冒险者转职为白魔道士。可投资。
黑魔法学校	可令冒险者转职为黑魔道士。可投资。



冒险者商店

冒险者商店专门出售冒险者必备的各种武器、防具等装备。玩家在这些商店中同样可以进行投资，让冒险者们可以获得更好的装备。如果将这些商店建造在距离民居较远的位置，那么还有可能因为生意冷清而激发店家研究出一些强力隐藏道具。

冒险者商店建造要求一览		
名称	必要建造条件	作用
武器屋	“暗がりの洞窟クビト”讨伐成功。	投资后可令武器的能力提升。
道具屋	“奇岩の谷ドルザム”讨伐成功。	投资后可令特殊道具的能力提升。
防具屋	“ジョヌ・デ平原”讨伐成功。	投资后可令防具的能力提升。

特殊类建筑

特殊类建筑是基本上要到游戏中后期才能够开始建造的房屋类型。这一类建筑的用途主要是管理冒险者以及吸引那些具有过路客性质的“外国人”来为国家效力，由于异乡人往往拥有更高的能力，所以建造这类建筑是十分必要的。



特殊类建筑建造要求一览		
名称	必要建造条件	作用
ギルド	“あらがいの道アウリス”讨伐成功。	作为管理冒险者的专门机构，投入资金后可以提高冒险者数量的上限（最多16人）。
酒场	“ブロンギ交差路”和“迷いの森ムスキュ”讨伐成功。	可以将冒险者编成队伍，从而增加战斗能力。每个酒场中只能编成一支队伍。
宿屋	“旅人の街道コラム・シ”讨伐成功。	吸引流浪者前来住宿，可以借此招募到拥有很强实力的冒险者。

游戏虽然流程很短，但却拥有多周目的设定。完成一周目之后，玩家可以选择以更高的难度重新挑战。



上期攻略后，很多读者都提出了很多意见，主要是针对后面地图颇有抱怨，大多认为地图上标注的信息量还不够。那么好吧，读者的要求就是命令，这次研究就为大家带来超详细的隐藏要素分布图与难点详解。另外应部分读者的要求，将流程中几个重要的分歧点重点讲述一下，关于成就的研究也一并送上。另外提醒大家不要忘了看本期的“特别企划”，为你带来一个不同的自由城！

grand theft auto IV

文 多边形 美编 NINA

横行霸道IV	Rockstar Games		动作
多机种	Grand Theft Auto IV		美版
	2008年4月29日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应17岁以上玩家

杀，还是不杀？这是个问题。

游戏中共有七处需要玩家抉择的地方，除了剧情要求的必须做出的选择之外，其他对游戏进程并没有太大的影响，但是会对后期“街头陌生人”的支线任务中所出现的陌生人造成影响，如果你在剧情中将他杀了，那么以后就再也不会出现了。

1 Ivan The Not So Terrible



这是来自Vlad的最后一个任务。在一段长长的追逐之后，Ivan命悬一线，是一脚将他踹下去还是留他一条生路全看玩家的意思。这个选择对剧情没有什么影响，留下他可以在以后“街头陌生人”里找到他，他会告诉你关于Vlad的一些秘密……

2 Ruff Rider

这是你认识Dwayne的第一个任务。Dwayne入狱后，他的女友就和另外一个男的跑了，Dwayne咽不下这口气，要Niko帮忙去教训一下他，没想到找到他们后几句话不合就动起了火。这里没有明显提示你杀不杀他女友，你只需要干掉那个二五仔就行了，任务完成后Dwayne还会埋怨你“干嘛非要闹出人命？”。在“街头陌生人”中，这个女人会感谢你手下留情。

3 Holland Nights

这是来自Francis的任务。不过需要注意的是，虽然在游戏中可以选择不杀掉他，但是在后面“街头陌生人”中，他仍然难逃一死……

4 The Holland Play

这是来自Playboy X的任务。这也是游戏中第一个给出明确选择的任务，地图上会出现两个点，是杀死Playboy X还是Dwayne，需要玩家做出抉择。杀死Dwayne，你将获得高达250000的报酬（毒贩真是有钱）；而杀死Playboy X，则将与Dwayne成为莫逆之交，与他的好感度提升到60%后，你可以从他那里叫两个小弟做跟班。



5 Blood Brothers

McReary家族的恩怨还真是纠缠不清，这是来自Francis的任务。虽然Francis要求你趁机杀死Derrick，但游戏中你可以自行选择杀掉谁。从游戏角度来看，杀死Derrick后，Francis会在短期内给你提供打电话消除通缉星数（三星以下）的技能，不过最终他还是会消失；而杀死Francis，则什么好处都没有。



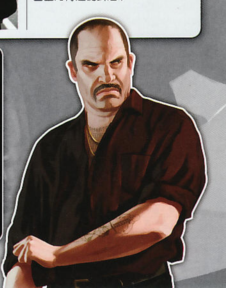
6 That Special Someone



这是来自U.L.Paper的任务。他信守诺言给你找来了仇人Ivan，面对这个往日的叛徒，你会做出怎样的选择呢？是杀了他给父老乡亲复仇？还是放他一条生路，让他独自面对悔过的折磨？

7 One Last Thing

游戏的最终任务，不同的选择会带来不同的结局。你是选择金钱还是选择道义？选择金钱，最后会面临失去Roman的痛苦；选择道义，又会给Kate带来不幸的结局。游戏制作小组用这样的方式告诉我们，混黑道，无论如何都不会有好下场。



©2008 Rockstar games. ALL Rights Reserved.

成就横行 霸道为王

游戏发售前，曾和纱迦讨论过本作的成就设定，根据我俩以往的游戏经验，一致认为本作的成就将非常“恐怖”。不过等游戏到手后，倒是松了一口气——本作的成就远没有达到变态的地步，除了几个收集系的比较费时间外，更多的成就有着提升游戏乐趣的效果。下面就将几个读者来信中重点提到过的成就给大家详细讲讲解锁方法。

Chain Reaction

这个成就的要求是在10秒钟内炸掉10辆汽车，看上去满大街跑的都是汽车，挺简单的，实际上做起来就发现不是那么容易。个人建议有个地方比较容易实现，时代广场的那个大十字路口常年停着几辆公共汽车，开两辆堵在某个红绿灯旁，很快就会聚集大量的汽车……不要急着扔手雷，先试着用手枪把司机都吓跑，这样避免你扔手雷过去后，有人会开车逃窜，成就很快就迎刃而解了。本成就点数为20点。



Clean The Mean Streets

这个成就的要求是通过警方的警报系统完成20个犯罪现场任务，具体方法上期攻略已有讲解，这里就不再累述了。需要提醒大家的是，选择任务的时候，尽量选择名称中带有“on foot”的任务，这样的犯罪分子一般都是一个人，而且都是步行犯罪，解决起来容易得多。如果有时候没有这样的任务，就退出那个系统重新按LB/L1键再进去一次，多刷新几次就有了。本成就点数为20点。

Finish Him

这个成就的要求是在4分钟内完成10次反击。什么是成功的反击呢？当敌人攻击你的瞬间，按A/×键闪避，然后迅速按攻击键打中敌人，这就是一次成功的反击。反击的威力很大，一般来说两次反击就可以搞定一个敌人。这个任务建议大家到中心公园去做，那里闲人多，而且没警察，不会引起“群起而攻之”，多多练习就OK了。本成就点数为15点。

Gobble Gobble

这个成就的要求是在一个整局(Full Game)的保龄球游戏中完成连续三次全中。达成这个目的有个几乎是必中的技巧，那就是在开始调整站位的时候，向左拨动摇杆，令主角向左跨步两次后松开，然后以适度的力量直线扔出保龄球，几乎是次次全中。这个适度的力量是多少呢？这里很难用语言表述，归纳一下就是“追求直线，不求速度”，大家多练习几次应该能掌握诀窍。本成就点数为10点。



One Hundred and Eighty

这个成就的要求是在飞镖游戏中三镖投中180分。其实只要了解飞镖游戏规则的朋友很容易就能完成，如果不了解的朋友，请照图中的位置将飞镖投中这个区域即可。

One Man Army

这个成就的要求是在六星通缉的状态下坚持五分钟。听起来是个很恐怖的成就，网上普遍建议的打法是在游戏初期，利用到其他岛屿引发六星通缉状态后，跑到大桥下的铁道里躲避来达成。不过有的朋友打到后期后就很难再引发六星通缉，站在大街上火拼又不是警察的对手，这里的建议是开直升飞机到图中这个位于时代广场的楼顶，然后利用地形优势与警察纠缠，警察是不可能上来的，你只需要留意天上的直升飞机，准备好足够的弹药和足够的耐心即可。本成就点数为40点。

Rolled Over

这个成就的要求是让汽车在空中翻转五圈。这是一个有点运气成分的成就，因为没有一个固定的方法能掌握汽车在空中翻转多少圈，腾起之后就只能听天由命了。这里建议大家冒险去机场，在跑到与候机楼之间有那种上飞机用的楼梯，找一辆跑车就在这空旷的地方来回飞窜吧，尽量用汽车的一侧蹭上这个楼梯，飞天之后就祈祷吧……还有可以利用的是草坪上那种黄色标志，同时要注意一直对你锲而不舍的警察叔叔们。本成就点数为30点。



Wheelie Rider

这个成就的要求是仅用摩托车后轮行驶500英尺。熟悉这个系列的朋友应该知道，这是游戏中传统的技巧花活儿了，只不过本作将它“成就化”了。要完成这个成就，首先要找到一辆合适的摩托车，NRG-900是个不错的选择，因为当你行驶中向后拉左摇杆翘起前轮的时候，这个车型的后轮的挡板会帮你保持一定稳定性而不至于翻过了头；其次是要一段足够长的路，你可能第一反应是时代广场前的一段路，这段路虽然长，不过却不是最好的选择，因为那个十字路口的交通实在太繁忙，这里的建议是在桥上进行，因为桥上的车行驶都是直线，虽然会有变道的车辆，但毕竟是少数，在两股道之间完成这个成就吧。本成就点数为30点。



Bohan/Dukes/Broker 鸽子与特技跳跃难点详解

这个岛屿实际上分三个部分，分别是北部的Bohan、中部的Dukes和南部的Broker，这也是游戏一开始你的根据地，整个岛屿分布了有73只隐藏鸽子与17处特技飞行点。由于岛屿面积较小的缘故，这个地区的鸽子分布比较集中，找起来也不是太费事，只是机场的那几只鸽子可能会让你担上性命之忧；特技飞行点有两处都是需要连续跳两个，一个是在Bohan中下部的断桥上（3和4），一个是在Dukes的中部（11和12）。

02



Boulevard, Union Drive West

位于海滩边的位置，不像1的位置那么明显，鸽子躲在码头的木板底下，因为地势的原因，只能用步行达到那个地方。

11



Fortside, Drop St

在车站下有一个简易工地，这里有一处用木板围起来的工作区，鸽子就躲在里面。注意这里离警察局很近，非常容易引发警报。

16



Industrial, Lompac Ave

如图所示，鸽子躲在这处建筑屋顶的西北角上。这里没有爬上去的路，不过你只要站在马路对面就可以用狙击枪打中它。

20



South Bohan, East Borough Bridge

位于这座大桥下堆积的一堆建材，在一个大型水泥管里躲着一只鸽子，不注意的话很难发现。在开枪前准备好逃跑的路线。

23



Dukes Bay Bridge

这个地方只能通过水路到达，位于这座大桥的桥墩上。你也可以走到大桥上后从桥上跳入水中，然后再爬上桥墩。

31



East Island City, Franklin St

如果你做过给Little Jacob送毒品的任务就很容易找到这里，鸽子位于一个地下通道的中间位置。注意这里满是行人和警察，搞定后赶紧跑。

35



East Island City, Brandon Ave

鸽子躲在该处的火车站上，走到月台上后仔细在屋顶寻找。

36



East Island City, Bunker Hill Ave

要到达这个建筑只有一个办法：坐直升机降落到屋顶。不过你站在街上也可以把手雷扔进位于四楼的窗户里，基本上扔进去就能炸到鸽子。

37



Meadows Park, Hancock St

这里是一处废弃的马戏团表演场地，鸽子躲在表演场地大门里面，你必须要走进去才能发现。

41



Meadow Hills, Ellery St

这个地方的建议路线如下：从对面火车站月台上的凳子爬上火车站屋顶，然后从横跨街道的建筑屋顶走过去，就可以爬上鸽子躲藏的屋顶了。

43



Francis International Airport

鸽子躲藏在机场候机楼屋顶的两个空调压缩机之间。先走上机场旁的高速公路，再从高速公路跳下到候机楼屋顶，走过去就能找到了。

44



Francis International Airport

鸽子躲藏的地方很怪，你还是先走上高速公路，然后看面对机场候机楼，注意看左边有个圆形的镂空，鸽子就在里面。

46



Francis International Airport

鸽子就在机场中间指挥塔的楼顶，这个位置只有开直升飞机才能上去，而且万一飞不准就容易引发四星通缉。

59



East Hook, Mohanet Ave

在Broker NAVY Yard的入口处，鸽子就躲在左边立柱的顶上。稍微走远一点，用狙击枪才能观察到它的位置。

69



Firefly Island, Delaware Ave

在这个区废弃的游乐场内，那个巨大的叫做Liberty Eye的摩天轮下，有个地沟可以进入，鸽子就躲在图中红圈标注的地方。

70



Firefly Island, Delaware Ave

同样在这个游乐场内，过山车轨道的最高处有一只鸽子。你走到游乐场旁边的火车轨道上可以打中它，而在地面的话就要注意狙击枪仰角的限制。

13



Algonquin Bridge

这个跳跃点位于Algonquin与Dukes区的大桥上，如图所示，从红圈起跳，必须要落在绿圈的范围里，也就是大桥两股道中间的夹缝下才算跳跃成功。

15



Willis, Lynch St

这个跳跃点比较有难度，从红圈位置起跳，必须要落在对面广告牌中间才算成功，所以这里必须用摩托车来完成特技动作。


图例：
=隐藏鸽子
=特技跳跃点
NORTHERN EXPRESSWAY
GRAND BOULEVARD
Butterfly St
Greene Ave
Uprock St
Valdez St
Applejack St
Switch St
Hollowback St
Gainer St
Planche St
Bronco St
Altona Ave
Coxsack Ave
Alcatraz Ave
Downrock Loop
Leavenworth Ave
Lompoc Ave
Jackhammer St
Darkhammer St
Beaumont Ave
Attica Ave
Guantanamo Ave
Drill St
Dukes Bay Bridge
East Borough Bridge
HUMBOLDT RIVER
Franklin St
Concord Ave
Trenton Ave
Ticonderoga Ave
Morris St
Hooper St
Livingston St
DUKES BOULEVARD
Walton Lane
MEADOWS PARK
Middleton Lane
Carrollton St
Parr St
Howard St
Ellery St
Stillwater Ave
Seymour Ave
Saratoga Ave
Tudor St
STATION SQUARE
Lynch St
Thornton St
Algonquin Bridge
ALGONQUIN - DUKES EXPRESSWAY
Carson St
Pancho St
Cassidy St
Dillon St
Earp St
Boone St
Mohanet Ave
Mohawk Ave
Sundance Street
Hickcock Street
Deadwood St
Gibson St
Cisco St
OUTLOOK PARK
BROKER - DUKES EXPRESSWAY
Oakley St
Masterson St
Broker Bridge
James St
Cody St
Bart St
Hardin St
Garrett
Crockett Ave
Delaware Ave
FIREFLY ISLAND
FRANCIS INTERNATIONAL AIRPORT

Algonquin 鸽子与特技跳跃难点详解

Algonquin岛作为自由城的中心，是参照现实中曼哈顿岛设计的，所以充满了商业气息，整个岛屿分布了有71只隐藏鸽子与15处特技飞行点。由于整个岛屿建筑分布密集，所以寻找隐藏鸽子的难度也自然增大，大家在寻找的时候多抬头看，需要特别注意的是欢乐女神像上共有6只鸽子，分别是拿书的手、肩部、头部、咖啡杯(2只)和底座第二层上；特技飞行点有两处在水上，需要用快艇完成。

01



Northwood, Grummer Rd

这只鸽子躲在一个在海港停靠的驳船上的集装箱里，建议站在岸上直接往箱子里面扔一颗手雷就可以解决了。

07



North Holland, Galvenston Ave

鸽子藏身的地点位于这家医院的楼顶，在医院右侧有一个消防楼梯可以直接走到楼顶，或者你用直升机直接飞过去也行。

08



North Holland, Galvenston Ave

与上面那只鸽子相邻，不过是在更高的另一处楼顶，依然可以用消防楼梯继续走上去。鸽子藏在空调压缩机上，扔个手雷上去吧。

13



Hickey Bridge, Plumbers Skyway

鸽子躲藏在这座大桥东侧的桥墩下，没有办法直接到达那个地方。走到图中那条延伸到水中的小码头的尽头，然后用狙击枪可以瞄准。

17



Middle Park, Ruby St

就在中心公园的湖边，一栋绿顶的房屋上，你站在湖对面就可以看到这只躲在屋顶的鸽子了。

32



Hatton Gardens, Columbus Ave

还记得给Roman举行婚礼的教堂吗？有一只鸽子就在这间教堂顶端十字架上，你只有站在街对面用狙击枪命中它。

34



Westminster, Kunzite St

这只鸽子藏身之处更为复杂，步行抵达的办法十分麻烦，干脆开直升飞机上去算了。另外顺着这个废弃的铁轨走到尽头就是一处特技跳跃点。

35



Star Junction, Kunzite St

这栋大厦位于时代广场附近，楼顶有直升机平台。在大楼南侧有一个外部电梯，可以直达图中的位置，再继续爬楼梯上去就是直升机平台。

39



Lancet, Algonquin Bridge

这只鸽子位于Algonquin大桥下，缆车的入口处，一根月牙弯的铁轨上。这个位置不容易发现，建议站在大桥上仔细观察。

40



Lancet, Union Drive East

这也是个很别扭的位置，鸽子躲在这座大桥桥墩与下方高速公路拐弯处的夹缝中，你必须从高速公路上跳入这个夹缝才能看到鸽子。

42



Liberty, President Ave

这是位于Colony Island的一处建筑，没有直达屋顶的楼梯，必须从隔壁一栋楼借道上去，所以还是建议大家直接开直升飞机吧。

48



The Meat Market, Union Drive East

鸽子躲在该处一个废弃的铁轨下方，在这个铁轨下方还有一个建筑，鸽子就在这个建筑的屋顶上，实在看不到就扔一颗手雷上去吧。

49



The Triangle, Hematite St

这个鸽子位于帝国大厦的楼顶阳台边缘，不过可能有些朋友还不知道如何上去，大厦的入口处就在底楼，会有蓝色箭头标志，走过去即可。

50



The Triangle, Iron St

在时代广场中央区找到这个鲨鱼嘴的大型户外广告，鸽子就躲在鲨鱼的嘴里，站在街对面用狙击枪即可打中。

58



Liberty, Broker Bridge

鸽子就老老实实待在Broker Bridge大桥的顶端，直升机是惟一到达的办法。利用直升机降落的时候注意落点。

64



Castle Garden, Union Drive West

这只鸽子也是躲在一个相当诡异的位置，大家按图中的位置找到后，最好的办法是站在船上往那个二层空挡里扔手雷即可炸到鸽子。

08



Hatton Graden, Union Drive West

这是一个相当危险的特技跳跃点——并不是说跳跃的危险，而是因为这里是自由城议会总部大楼，是参照现实中的联合国大楼设计的，所以一旦非法闯入的后果就是立刻四星通缉。如图所示，先从a处进入，从西边绕到b处，利用斜坡冲到c的屋顶，一般这个时候就已经引发警报了，然后从c处利用d处的横梁就可以来到大楼屋顶，注意屋顶还有一名警卫在等着你。从红圈的跳跃点跳出去之后，请保持落地平稳并继续向前，前方还有一个斜坡会帮助你摆脱这里的警卫，争取一点逃脱的时间。如果你要坚持用直升飞机到屋顶的话，注意四星状态下也会有直升飞机过来追击你，危险性也是不小。



图例：
=隐藏鸽子
=特技跳跃点
Annihilator Helicopter
Grummer Road
Frankfort Ave
Xenotime St
Wardite St
Vauxite St
Exeter Ave
Denver Ave
Topaz St
Silicon St
Ruby St
Quartz St
Quartz Street
Pyrite St
Obsidian St
Nickel St
Manganese St
Hell Gate
Lorimar St
Kunzite St
Jade St
Iron St
Hematite St
Garnet St
Feldspar St
Emerald St
Diamond St
Calcium St
Barium St
Amethyst St
South Parkway
Flatfish Place
Castle Drive
Union Drive West
Ivy Drive North
Ivy Drive South
Galveston Ave
Columbus Ave
Bismarck Ave
Albany Ave
San Juan Road
Union Drive East (Freeway)
Denver-Exeter Ave
Burlesque
Luddite Row
Borlock Rd
Bus Lane
Privateer Road (Under Freeway)
Union Drive East (Freeway)
Booth Tunnel
Northwood Heights Bridge
East Borough Bridge
Algonquin Bridge
Broker Bridge
HUMBOLDT RIVER
WEST RIVER
GRAND BOULEVARD
MIDDLE PARK
CHARGE ISLAND
COLONY ISLAND
HAPPINESS ISLAND

Alderney岛 鸽子与特技跳跃难点详解

Alderney岛是游戏中最后开启的岛屿，这个岛屿相当于自由城的工业区，整个岛屿共分布了有56只隐藏鸽子与18处特技飞行点。从整体而言，这个岛屿的隐藏鸽子难度都不是很大，除了极个别之外，绝大部分都在比较显眼的位置；而特技飞行点对技巧的要求不是很高，除了下面两个将重点提醒之外，对于17和18两个位置也要注意：两个起跳点都很高，落点就不是那么容易掌握。

01



Westdyke

鸽子就躲在这处斜坡下的桥洞里，这是一个很容易被忽视的地方。注意这里虽然偏僻，但同样会引发警报，还是注意点好。

07



Leftwood

虽然鸽子躲在房顶两个水塔之间，但是若站在街对面，还是可以用狙击枪打中它。用直升飞机上去，或者直接扔手雷上去炸也是个不错的办法。

09



Leftwood

鸽子位于这处建筑的顶部，可以从旁边楼顶有水塔的建筑旁边的窗外悬梯上去，然后再借道爬到该处屋顶。直升飞机也可以直达。

13



Leftwood

游戏中最后一个任务走的线路是先复仇，那么在追击Jimmy这个老混蛋的时候就会利用这个斜坡飞起抓住直升机，而鸽子就躲在这个斜坡的下面。

18



Alderney City

你只要找到这块巨大的广告牌就能找到鸽子的所在。无论你是用直升飞机飞上去，还是站在街对面用狙击枪打中它，都会引来警报通缉。

26



Berchem, Vitullo Ave

这条街道上有一排类似的建筑，在每个建筑的入口处都有一个楼梯通往地下室，而鸽子就躲在其中一个地下室里，需要转动视角才能发现。

28



Normandy, Roebuck Rd

这个地方有几处废弃的大油罐，在附近有一条废弃的铁轨，顺着铁轨走到尽头就会发现隐藏的鸽子，这里同样会引发警报通缉。

31



Acter, Mueri St

这里是一间小型工厂，入口处还有明显的标记。这栋建筑就位于入口处右边，从附近的建筑可以爬楼梯借道到达这个地方，鸽子就在屋顶。

37



Tudor, Hardtrack Ave

在Plumbers Skyway高速公路下方的路墩上有一只鸽子，站在道路对面可以用狙击枪瞄准它。这里也是很容易引发警报通缉。

39



Acter, Lee Rd

这只鸽子就在这处工业仓库的南边屋顶上，你可以从仓库北边的楼梯爬上去。不过你要是站在屋顶的街对面也可以用狙击枪瞄准它。

43



Tudor, Plumbers Skyway

这只鸽子的位置十分蹊跷。你要在高速公路上来到这个位置，然后爬上这个标注着LCPA的箱子，然后翻过去走到背面才能看到。

45



Tudor, Plumbers Skyway

这个地方就在这个区的第15个特技跳跃点附近，鸽子落在桥墩的桥梁上，你在这条斜路的高处可以用狙击枪瞄准它。

51



Acter Industrial Park, Toggle Ave

这个屋顶停靠直升机非常不便，所以最好还是自己走上去。这个建筑西面有几个垃圾箱，从垃圾箱上可以借道一直爬到这个屋顶。

52



Liberty, Toggle Ave

在这个海岸有一艘废弃的沉船，鸽子就在沉船指挥楼的楼顶，并不需要你走到水路去，你站在岸边就可以用狙击枪打中它了。

53



Acter Industrial Park, Grommet St

在这个废弃的建筑工地中间，几个未完成的地基位置，鸽子就在其中某一个的钢架上。在射击鸽子之前，务必准备好逃跑的车辆和路线。

56



Acter Industrial Park, Praetorian Ave

这个工厂里管道众多，注意在外围有一条红色的管道，鸽子就落在上面。你需要从外围的楼梯走上去，然后才能看到这只鸽子的位置。

14



Tudor, Phalanx Rd

在这个地方有两条长长的钢铁轨道，你需要从左边的这条轨道飞出去，并落到绿圈的位置。注意不要从轨道的起始点就加速，速度太快有可能导致飞过头而失败。

15



Tudor, Barsac Ave

从高速公路的斜坡直冲下来后就可以从这个特技跳跃点“起飞”了，注意一定要一辆轻一点的车辆，并保持足够的冲刺距离，才能保证足以飞到河对面去。



图例：
●＝隐藏鸽子
●＝特技跳跃点
Sultan RS
Beaverhead Ave
Big Horn Drive
Owl Creek Ave
Beaverhead Ave
Cariboo Ave
Tenmile St
Percell Rd
Lemhi St
Flathead Rd
Bridger St
Manzano Rd
Long John Ave
Franklin St
Catskill Ave
Panhandle Rd
Hubbard Ave
Bowline
Lyndon Ave
Lockowski Ave
Keneckie Ave
Bedrock St
Jonestown Ave
Rael Ave
Rand Ave
Boyden Ave
Asahara Rd
Bear St
Cockerell Ave
Babbage Drive
Fleming St
Roebuck Rd
Farnsworth Rd
Kemeny St
Aspdin Dr
Edison Ave
Mueri St
Strower Ave
Berners Rd
Schneider Ave
Babbage Drive
Traeger Rd
PLUMBERS SKYWAY
Moog St
Sinclair Ave
Hardtack Ave
Niblick St
Fulcrum Ave
WEST RIVER
Ivy Rd
Tinderbox Ave
Anvil Ave
Phalanx Rd
Julin Ave
Emery St
Latchkey Ave
Grommet St
Toggle Ave
Plumbbob Ave
Red Wing Ave
Praetorian Ave
Nougat St
Grenadier St
Muskteer Ave
Trinity Rd
Booth Tunnel

文 晴天 美编 木仙



召唤之夜	NBGI	策略角色扮演
NDS	サモンナイト	日版
	2008年4月24日 1人	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

继上期的特快为大家介绍了游戏的主要系统和隐藏要素后，本次将为大家公开"召唤兽作成系统"的完全资料，配合上迷你游戏和自由战斗的收集要素，相信各位玩家要完成全召唤兽收集也只是时间的问题了吧。

迷你游戏

ネコのしぐさあて



需要玩家在规定时间内记住所有猫的动作，然后将猫和动作对应起来。对应的数量会随着游戏的进行而逐渐增加，只有正确对应所有猫的动作才会获得奖励。

奖励物品
にぼし
すごいエサ
すごいルアー
マタタビ団子
鱼肉ソーセージ

釣り

选择鱼饵后，按下A键确定抛竿的力量后就可以正式开始垂钓。当画面提示"FISH ON"时，使用触控笔在右上方的转轮处画圈进行收杆，当右下方的力量槽涨满时即可获得物品。通常的鱼类会直接换算成金钱，而每一话则能钓起不同的宝箱（在橙色区域抛竿的获得率较高），其中不乏大量强力的装备，另外累计钓起5种物品后，强制结束迷你游戏。

话数	宝箱物品
2	ロックメイル
4	メリケンサック
5	ちゃんちゃんこ
6	ブレストシェル
7	カーボンシェル
8	スイセンオリ
9	パレリィセイバー
10	苍蛇の武具
12	ブラックコート
13	スクリーマ
15	クリスダガー

注：6、7话的宝箱要在スウォン没有加入的情况下才能获得。

アカネの分身



只能在11～13话进行的小游戏，目的是在分身的干扰下找到茜的真身。由于该迷你游戏不能反复挑战，建议之前最好记录存档，每次的奖励为マタタビ团子、ラムルカムルの叶、かっこいい钓り竿、ゴールデンルアー、修验刀中的随机一种。

自由战斗

游戏中除了提升角色的等级外，收集特殊的饰品很多都要靠自由战斗来完成。自由战斗的场地会随着剧情的发展而不断追加或消失，因此收集前一定要了解清楚具体的时间段，避免出现遗漏。如果为了BC不想提升等级的话，在经验值分配界面直接按B键就可以返回大地图，没有使用的EXP会累积到下一次经验结算时一起分配。



ベルネット平原	
出现时期	2～5话
获得经验	2100
获得金钱	2250
特殊道具	オカリナ

荒野	
出现时期	3～5话
获得经验	3100
获得金钱	600
特殊道具	松のかんざし

召唤仪式迹	
出现时期	3～5话
获得经验	3100
获得金钱	600
特殊道具	松のかんざし

死の沼地	
出现时期	12～13话
获得经验	38400
获得金钱	3400
特殊道具	金のロザリオ

鬼神の谷	
出现时期	15～18话
获得经验	81270
获得金钱	12900
特殊道具	炎皇玉

机械废墟	
出现时期	15～18话
获得经验	102330
获得金钱	12000
特殊道具	小さなモーター

ロムド洞穴	
出现时期	6～11话
获得经验	13300
获得金钱	1200
特殊道具	ペーパーナイフ

マリルの岩棚	
出现时期	8～13话
获得经验	25500
获得金钱	2400
特殊道具	ウサギの尻尾 ベッコウかんざし

スピネル高原	
出现时期	10～13话
获得经验	31650
获得金钱	7200
特殊道具	タロットカード

ガレフの森	
出现时期	5～9话
获得经验	8200
获得金钱	4000
特殊道具	铃のついた首轮 ブレストシェル ペーパーナイフ

剑龙の峰	
出现时期	15～18话
获得经验	62640
获得金钱	11600
特殊道具	龙のウロコ

主角与同伴

除了游戏的四位主人公外，根据玩家在序章的选择，加入的同伴其实也会发生相应的变化，下面就让我们来了解一下他们的情况吧。



主人公	选项①	选项②	同伴
ハヤト	心配だな	无	キール
	そっとしておこう	活泼な子	カシス
		落ち着いた人	クラレット
トウヤ	心配だな	无	ソル
	そっとしておこう	活泼な子	カシス
		落ち着いた人	クラレット
ナツミ	心配だな	无	クラレット
	そっとしておこう	活泼な子	ソル
		落ち着いた人	キール
アヤ	心配だな	无	カシス
	そっとしておこう	活泼な子	ソル
		落ち着いた人	キール

转职后能力比较				
角色	转职①	转职②	召唤等级	待机型
ソル	15	25	机A、灵S	见切、幻实防御
キール	15	25	机A、灵S	幻实防御、魔抗
カシス	15	25	兽A、灵S	见切、魔抗
クラレット	15	25	兽A、灵S	魔抗、幻实防御

©FLIGHT-PLAN ©2000-2008 NBGI

全召唤兽列表

为了方便玩家查阅“召唤兽作成”的相关资料，以下晴天就针对所有饰品和属性石的对应关系进行罗列。由于篇幅的限制，表格中只注明了所有饰品的获得方法，其中用红色标注的为“サモナイトペン”，要想与召唤兽结缘的玩家需要特别留意。

饰品	机	鬼	灵	兽	无	获得方法
RMD266	ゴレム	–	ペーパーナイフ	–	–	第5话第一次剧情战斗
青い首轮	スレッショルド	–	タケシー	スワンプ	サモナイトペン	第3话剧情战斗
暁の腕轮	十字手里剑	竹刀	リブシー	エールキティ	シャインセイバー	第5话剧情战斗
悪魔の名刺	サモナイトペン	ブレストシエル	プチデビル	–	ハッピーナイフ	第3话剧情战斗
ウィルスガード	アーマーチャンプ	–	サモナイトペン	さびた剣	反魔の水晶	第4话剧情战斗
ウサギの尻尾	–	サモナイトペン	タイガベーゼ	クロックラビィ	タイガベーゼ	マリルの岩棚自由战斗
炎皇玉	フレイムナイト	–	竹刀	ペンタくん	–	鬼神の谷自由战斗
黄金绅士	ディアブロ	–	プチデビル	ペーパーナイフ	勇士の石像	ローカス初期装备
王道リング	フレイムナイト	金刚鬼	キュピット	ペーパーナイフ	–	第12话第一次剧情战斗
狼の尻尾	サモナイトペン	–	–	エールキティ	ロックマテリアル	第5话协助スウォン的支线战斗
オカリナ	さびた剣	ミョージン	–	テテ	石细の工土台	ベルネット平原自由战斗
オリハルコン	サイコブレード	ハッピーナイフ	バレリィセイバ	カーネルヘブン	ダークブリンガー	第8～11话商店出售
かきかたの本	ペーパーナイフ	ムジナ	キュピット	ペーパーナイフ	–	第5话在“子供部屋”发生对话
かたい骨饰り	巨人の斧	オオアカ切断虫	ペーパーナイフ	ペーパーナイフ	–	第9话剧情战斗
かっこいい钓り竿	–	ナガレ	–	スライムポット	–	迷你游戏“アカネの分身”奖励
ガマの巻物	–	大水妖ミズチ	–	–	柳生十字手里剑	シオン初期装备
ガレフのお守り	サモナイトペン	サモナイトペン	サモナイトペン	フラップイヤ	反魔の水晶	在スウォン加入的情况下，第9话前往“ガレフの森”选择第一项
キシネの尻尾	ベストハーベルト	銘刀ムラマサ	ソウルブレイカー	兽王のツメ	グラフミスト	第18话第一次剧情战斗
金のロザリオ	さびた剣	さびた剣	キュピット	–	魔召のローブ	死の沼地自由战斗
银箔のボード	ライザー	竹刀	–	バッシュアーマー	石细の工土台	第4～7话商店出售
クリティツール	ディアブロ	オオアカ切断虫	キュピット	クロックラビィ	魔召のローブ	ラムダ初期装备
黒涂りのオカリナ	–	烈火宝弓	–	フラップイヤー	ダークブリンガー	第12话商店出售
贤者の石	デストロイザ	–	ツヴァイレライ	–	ヴァルキリー	第16话第一次剧情战斗
剑龙のウロコ	–	鬼一法眼弓	センジュコウレン	ゲルニカ	–	第15话第二次剧情战斗
荒天华玉	–	ひな&シロトト	竹刀	竹刀	ガイアマテリアル	第15话第三次剧情战斗
黒锁の腕轮	サモナイトペン	–	魔臣ガルマザリア	–	サモナイトペン	サイサリス初期装备
黒曜石の指轮	ウィンゲイル	スレッショルド	ジオガード	–	琴乱长弓	第1～3话商店出售
コハクのかんざし	ビビアロイド	クロ	ボワン	–	サモナイトペン	第6话剧情战斗
ゴールデンルアー	–	オオアカ切断虫	–	ペトラミア	–	迷你游戏“アカネの分身”奖励
サングラス	レイエッジ	ムジナ	ブラックラック	さびた剣	–	第13话商店出售
サンゴの腕轮	さびた剣	ナガレ	–	ローレライ	–	スウォン初期装备
GKTSKU II	とらわれの机兵	–	さびた剣	さびた剣	ZZパイン36	第13话第一次剧情战斗
赤光のランプ	ビビアロイド	サモナイトペン	メリケンサック	スライムポット	–	第4～7话商店出售
ジャンクボード	ウィンゲイル	–	さびた剣	さびた剣	石细工の土台	第10话剧情战斗
铳弹のペンダント	ダウンスパイラル	–	さびた剣	さびた剣	カトマパイン42	第14话剧情战斗
神兽封杀札	さびた剣	ノロイ	ペーパーナイフ	タマヒポ	–	第7话剧情战斗
スーパーツール	勇者ドリル	神破天荒	デスロッド	クリスダガー	バッシュアーマー	第17话剧情战斗
铃のお守り	ライザー	ミョージン	リブシー	フラップイヤー	–	カイナ初期装备
铃のついた首轮	–	ムジナ	–	エールキティ	サモナイトペン	ガレフの森自由战斗
ステラエンジン	ヘキサアームズ	–	圣母プラーマ	さびた剣	シュバルツ00	第15话第四次剧情战斗
圣王母の冠	サモナイトペン	ちゃんちゃんこ	圣母プラーマ	クロックラビィ	青流の水弓	第6话剧情战斗
タロットカード	–	ノロイ	ルニア	–	サモナイトペン	スピネル高原自由战斗
小さなモーター	とらわれの机兵	–	さびた剣	さびた剣	黄金铳	机械废墟自由战斗
チョウの羽	–	クロ	ルニア	サモナイトペン	シャインセイバー	第4话在“玄关”选择第一项
铁矿石	ゴレム	–	希望のメイル	ピリ・オンデス	ゼノパイン99	第15～18话商店出售
铁人コントローラ	アーマーチャンプ	–	ギガメイル	さびた剣	コームクラッシュ	第11话第一次剧情战斗
铁の冠	–	サモナイトペン	–	サモナイトペン	ロックマテリアル	第1话第二次剧情战斗
テキサスのマスク	チェンソウ	–	メタルロッド	ファングルフ	–	第12话商店出售
天使辞典	–	–	天使エルエル	–	シャインセイバー	エルカ初期装备
トゲトゲオカリナ	サモナイトペン	魔召のローブ	ルニア	ローレライ	–	第7话剧情战斗
ドゲのついた首轮	–	怒りの武具	サモナイトペン	–	サモナイトペン	第4话剧情战斗
虎の骨	–	ケゴンホウセン	アイオーン	兽妃のツメ	–	第15～18话商店出售
谜の爪	–	クロ	サモナイトペン	テテ	サモナイトペン	第二话在“召唤仪式迹”选择第一项
忍秘传・阴	–	鬼愿法师	竹刀	竹刀	ランパショウ	第13话支线战斗
忍秘传・阳	–	鬼神将ガイエン	パラ・ダリオ	–	流星苦无	第15话支线战斗
破魔札	サモナイトペン	金刚鬼	破灵刃	エドムラサキ	–	第10话剧情战斗
半魔の日记	–	–	ブラックラック	スライムポット	ダークブリンガー	第9话剧情战斗
百兽の冠	–	–	–	ペンタくん	–	第13话支线战斗
封忍咒杀	–	金刚鬼	パラ・ダリオ	流星刃	–	第13话第二次剧情战斗
ベッコウかんざし	サモナイトペン	オオアカ切断虫	–	タマヒポ	–	マリルの岩棚自由战斗
ベッコウの手镜	–	鬼愿法师	リブシー	竹刀	反魔の水晶	第15～18话商店出售
ペット手帐	サモナイトペン	–	タケシー	スワンプ	サモナイトペン	モナティ初期装备
ペンダント	ゴレム	–	ボワソ	–	ロックマテリアル	パートナー初期装备
防尘マスク	ウィンゲイル	–	サモナイトペン	ペーパーナイフ	ロックマテリアル	第8～11话商店出售
勾玉	ハッピーナイフ	ナガレ	–	–	サモナイトペン	ジンガ初期装备
松のかんざし	ビビアロイド	ナガレ	タケシー	フレイム・タン	シャインセイバー	荒野自由战斗
丸い尻尾	–	サモナイトペン	圣母プラーマ	クロックラビィ	ペーパーナイフ	第5话第二次支线战斗
メトラルホーン	–	–	希望のローブ	–	ガイアマテリアル	第15～18话商店出售
燃えさかるランプ	ライザー	–	リブシー	–	–	第1话第一次剧情战斗
柔らかい骨饰り	–	–	プチデビル	スワンプ	勇士の石像	第4－7话剧情战斗
预言书666	アーマーチャンプ	ノロイ	魔臣ガルマザリア	ペトラミア	ガイアマテリアル	第12话第二次剧情战斗
龙のウロコ	–	鬼神将ガイエン	竹刀	ペトラミア	–	剑龙の峰自由战斗

注：以上所有的剧情战斗必须装备队伍能力“お宝发现”才能获得对应的饰品。

召唤兽推荐

以下晴天就为大家推荐了一些在“结缘”后拥有强力召唤魔法的召唤兽，如果想在“以弱胜强”的战斗中顺利达成“Brave Clear”，就要合理利用它们的能力。

机

编号	名称
3	ビビアロイド
结缘魔法	ポイジレーザー

编号	名称
4	ウィンゲイル
结缘魔法	ダブルサイクロン

编号	名称
7	フレイムナイト
结缘魔法	ダークフレイム

鬼

编号	名称
13	ムジナ
结缘魔法	双舞・暗シバキ

编号	名称
15	ノロイ
结缘魔法	毒怨・恨针贯击

编号	名称
20	大水妖ミズチ
结缘魔法	神通・天涡雷轰

灵

编号	名称
26	圣母プラーマ
结缘魔法	奇迹の圣域

编号	名称
27	魔臣ガルマザリア
结缘魔法	ドゥームクエイク

编号	名称
28	ブラックラック
结缘魔法	黄泉の嘶き

兽

编号	名称
36	ローレライ
结缘魔法	ビッグトルネード

编号	名称
37	フラップイヤー
结缘魔法	スペシャルヒール

编号	名称
28	ペンタくん
结缘魔法	续・爆裂家族

无

编号	名称
45	ガイアマテリアル
结缘魔法	ロッククラッシュ

编号	名称
47	ダークブリンガー
结缘魔法	切り裂け暗杰の剑

编号	名称
50	反魔の水晶
结缘魔法	魔障壁生成

伤害的计算式 物理伤害基础数值＝攻击者 AT－防御者 DF，如果遇到待机型为“防御”，最后得出的数字减 20%；魔法伤害基础数值＝攻击者 MAT＋术威力－防御者 MDF，如果遇到待机型为“魔抗”，最后得出的数字减 20%。

文 胜负师 美编 NINA

HARD游击战一回合战术研究



作为新概念的战棋游戏，《战场的女武神》的特点鲜明，在上手之前可能会因为难以适应系统而觉得游戏的难度很高。但在游戏中后期，掌握了几套实用战术之后，又会觉得难度大幅下降。此时，游戏值得研究的地方不再是全S级，而是各关卡回合数的最速极限，二周目才会出现的游击战斗HARD难度便成为《女武神》玩家们研究最为集中的战场。以下是我的一些研究成果，其中部分关卡的一回合攻略法并不止一种，但限于篇幅，只列出相对简单的方法供大家参考，如果各位玩家研究出了什么有趣的方法，也希望能与我们分享。

战场的女武神	SEGA	策略角色扮演
PS3 战场のヴァルキュリア		日版
2008年4月24日	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

01 ブルール郊外



战况分析

我方处于被包围之势，虽然敌方总部与我们近在咫尺，但木桥上重机枪与突击兵的交叉火力，外加木桥上的地雷，让硬闯行为无异于自杀。所有突击兵的攻击还带有攻击力下降效果，而敌方总部内有一个突击兵和两辆战车，全部消灭才能占领据点，所以要确保对战车的攻击力。

一回合攻略

准备 出战角色只需一名对战车兵，将其配置在地图最下方；

行动1 エーデルワイス号战车用榴弹消灭敌方总部内的突击兵；

行动2 エーデルワイス号战车锁定桥中间位置的那个突击兵，投掷烟幕弹，目的是让桥上的火力失效；

行动3 对战车兵向敌方总部移动，路上的地雷对其伤害非常小。进入敌总部后对准敌方战车尾部弱点，一炮解决一辆战车；

行动4 用同样方法解决另外一辆战车，便可轻松占领敌总部。



02 ヴァーゼル河川敷

战况分析

敌总部离我方部队的起点比较远，一回合过关势必要利用部分侦察兵的“连续移动”能力。“潜在能力觉醒”可令连续移动发动率大大提升，移动力不是大问题。但是路上的敌人火力非常猛，只有“全力防御”+“警戒行军”两项队长指令的重叠效果才能抵御住枪林弹雨，而且因为被敌方突击兵降低攻击力在所难免，敌总部内的两架重机枪与一门对战车炮要用“全力破坏”指令才能保证一次攻击消灭一台，这样一来，CP就非常吃紧。因此，与“警戒行军”效果相同的潜能“迎击耐性”是本战一回合通过的突破口。



一回合攻略

准备 配置可增加CP的角色（アリシア、ロージー和ラルゴ），使CP增至9点，配置侦察兵アリシア、ワヴィ、アイカ三人的任意一人；

行动1 对侦察兵使用“全力防御”、“潜在能力觉醒”和“全力破坏”三个队长指令，并存档；

行动2 侦察兵走U字型向敌总部移动，但要注意避开一路上的地雷，且一定要发动“迎击耐性”和“连续移动”两项潜能。（未能发动请读档，下同）路上虽然会被突击兵降低攻击力，但“全力破坏”的效果对基地内的重机枪和对战车炮依然有效；

行动3 在敌人后方移动，不会受到攻击，将另一架重机枪消灭；

行动4 移动至旗杆下，将对战车炮摧毁后即可过关，CP刚好用完。

03 クローデンの森

战况分析

两辆战车与步兵天各一方，敌人的总部在山顶，离步兵集团的位置很远，侦察兵的“连续移动”成为一回合战术的必要技能。而在敌总部处要消除三门对战车炮，这意味着还需要“全力损伤”提升侦察兵的伤害值。好在本关的敌方火力远没有前两关那么集中，在上山的路上并不会遇到强力的阻挠，但要注意一些路障要用手榴弹清除，不然无法前进。

一回合攻略

准备 配置可增加CP的角色，使CP增至9点，配置任意一名具有“连续移动”能力的侦察兵；

行动1 对侦察兵使用“全力防御”、“潜在能力觉醒”和“全力损伤”，并存档；

行动2 侦察兵由右侧草地前行，绕行上山路，路上必须发动“连续移动”。用榴弹清除重机枪前方的断木后前冲，虽然会受到一定伤害，但HP损失一般不超过200点；

行动3 向山上走来到敌方总部，小心掩体后的地雷。在对战车炮身后发动攻击，“全力破坏”的效果派上了用场；

行动4 再干掉一门对战车炮；

行动5 站到旗杆下，将最后一门对战车炮摧毁，CP用完时刚好过关。



04 バリアス砂漠

战况分析

HARD难度的敌我双方总部的位置并没有改变，所以行动路线与低难度相同，只是一路上有战车、降攻击力的突击兵、降防御力的侦察兵对我方行动单位进行截击，多重异常状态让“连续移动”战术的危险性有所增加。敌方总部中需要消灭的敌人有一个突击兵和一辆战车，所以还是要花部分CP增加侦察兵对甲的攻击力，CP值比较吃紧，因此战术方面会参考第2场HARD难度游击战。



一回合攻略

准备 配置可增加CP的角色，使CP增至9点，另配置侦察兵アリシア、ワヴィ、アイカ三人的任意一人；

行动1 对侦察兵使用“全力防御”、“潜在能力觉醒”和“全力破坏”，并存档；

行动2 侦察兵向敌总部移动，且一定要发动“迎击耐性”和“连续移动”两项潜能。敌总部内的突击兵进入我方射程后停下，在突击兵射程外用步枪射击头部将其射杀，未能杀死请读档；

行动3 冲至画面尽头，攻击敌总部内战车的尾部弱点，消灭战车后便可占领总部。



©SEGA

05 ファウゼン高层部

战况分析

这一关的队员配置比较有意思，所有队员完全被分散，但同样的，敌人的火力也因此被分散。敌总部处于地图的左侧中部，因为军旗附近的几个敌人都不算是在总部内，所以这一关不杀一人便能过关。正因为有这样一个特点，所以本关可以说是所有HARD难度游击战中难度最低的一关，用任何角色都可以一回合通过！惟一需要注意的就是角色的配置位置。



一回合攻略



准备 将任意兵种的一个步兵配置在地图最左下方的配置点即可；

行动1 对步兵使用"全力防御"和"警戒进军"；

行动2 步兵向地图左上方移动，遇到攻击也不会受到太大的伤害；

行动3 不必在乎军旗周边的敌人，直接将敌方总部占领即可。

06 マルベリー海岸

战况分析

三个对CP有影响的角色位置固定，处于被包围的状态，火力的疯狂程度不亚于之前的任何一关。敌总部需要消灭一个突击兵和一辆战车，对CP的需求量比较大，而本关最多只有8点CP，所以要精打细算。除了利用女主角强大的潜在能力，暂时还没有更好的一回合过关战术。



一回合攻略

准备 三个角色的位置是固定的，不必进行任何队员的配置；

行动1 对アリシア使用"全力防御"、"潜在能力觉醒"和"全力破坏"，之后存档；

行动2 女主角沿道路右侧向敌方总部移动，路上必须发动"迎击耐性"和"连续移动"。至敌总部前用榴弹打突击兵的身后，将其炸向前方，即炸出总部区域，如未能炸出请读档。使用榴弹之后会发动"不思议な体"回复体力，如未发动请读档。各步骤成功后存档；





行动3 发动"迎击耐性"后冲至战车后方，故意被敌人攻击，体力至一半以下时会发动潜能"ヴァルキュリア"，未发动请读档。此时有足够的攻击力将战车一次消灭，之后将敌方总部占领即可。

07 ブルール风车塔广场

战况分析

因为场地中有一些不能破坏的路障，所以并不能走直线到达敌总部，但距离还在一次"连续移动"可到达的范围之内。而且比较有利的是敌总部内只有一个傻乎乎的狙击兵，可以轻松将其灭杀。一路上的敌人火力还是比较猛的，特别是靠近敌总部前的路障时，战车与突击兵的交叉火力会重创我方移动单位，而之后的路口还有两架重机枪把守，所以在这个死亡地段如何生存下来是这一战的关键。这一关三个主要角色出战也只有7点CP，行动值的合理安排也很重要。



一回合攻略

准备 配置可增加CP的角色，使CP增至6点以上，另配置侦察兵アリシア、ワヴィ、アイカ三人的任意一人；

行动1 对侦察兵使用"全力防御"和"潜在能力觉醒"；

行动2 エーデルワイス号战车注意避开地雷，移动至一辆卡车处，向两名突击兵和战车之间发射烟幕弹，之后存档；

行动3 侦察兵向敌方总部移动，路上必需发动"迎击耐性"和"连续移动"。因为死亡地段的交叉火力在烟幕下失效，路口的重机枪不会致命，可以硬冲过去。到达敌总部，干掉傻站着的狙击兵便可占领总部。



08 ナジアル平原

战况分析

与上一关一样，本关的地形被一些路障重新划分，所以要前往敌方总部需要经过长途跋涉，至少也要两次"连续移动"方能到达。本关比较麻烦的地方是沿途有降防御力的敌方侦察兵，并有一些交叉火力，会令我方行动单位损失不少的HP，如果不利用アリシア的体力回复技能，那还得精打细算一下。而本战最大的难点是CP值最大仅为6点，这就限制了战术的宽度，一回合过关的重任还是落到了三个侦察兵身上。



一回合攻略

准备 配置可增加CP的角色，使CP增至6点，另配置侦察兵アリシア、ワヴィ、アイカ三人的任意一人；

行动1 对侦察兵使用"全力防御"和"潜在能力觉醒"后存档；

行动2 侦察兵向地图右上方移动，路上必须发动"迎击耐性"和"连续移动"。走到一名敌方侦察兵面前时对自己进行回复，体力一般在200点以上，之后存档；

行动3 向地图右下方的敌总部移动，路上必需发动"迎击耐性"和"连续移动"。由中路突入时贴着通道左边走，在未被左侧突击兵发现的情况下攻击总部内重机枪兵的头部，可将其消灭，之后存档；

行动4 发动"迎击耐性"后用榴弹攻击突击兵的身后，将其炸出总部所在区域，如失败请读档。之后强行突入，将总部占领即可。



09 ヴァーゼル东侧

战况分析

这是一个直线型的关卡，我方起点和敌方总部在地图两端，但总的来说距离不算太长。一路上敌方布有密集的阵形，特别是接近敌总部时，里外三层的火力网有着极大的杀伤力，而且还有降我方防御力的侦察兵雪上加霜。不过这一关的CP最大值又回升到了9点，相对来说比较宽松，难度方面并没有想像中那么高。



一回合攻略

准备 配置可增加CP的角色，使CP增至8点以上，另配置侦察兵アリシア、ワヴィ、アイカ三人的任意一人；

行动1 对侦察兵使用"全力防御"和"潜在能力觉醒"后存档；

行动2 向敌总部移动，路上必须发动"迎击耐性"和"连续移动"。到达敌总部前向军旗下的对战车兵后方发射榴弹，将炸离旗杆下方，如未成功请读档。

行动3 使用对长指令"应急处置"回复体力后存档；

行动4 发动"迎击耐性"后冲向敌总部将其占领。

注： アリシア发射榴弹后如发动了"不思议な体"，之后直冲旗杆占领总部即可，只需4点CP。



女强人 女主角アリシア因为有极为实用的潜在能力，除了"连续移动"和"迎击耐性"这两项猛冲专用技外，还有"不思议な体"、"ヴァルキュリア"两项专用无赖技，前者可将体力加满，后者为体力一半以下时全能力上升，配合"潜在能力觉醒"，发动率极高！所以用她来挑战回合数极限往往十分容易。

从本期的怪物部位破坏奖励列表可以看出，有很多素材只有通过破坏部位获得的奖励中才可以得到，所以在平时打怪中，尽量争取将怪物身上的可破坏部位全部破坏后再完成任务，否则就很有可能在做装备时出现缺少某种素材的尴尬。这样也省去了不少为了拿某种素材而回头再去单刷怪物的时间。想要“天系”素材的玩家，更是要留意列表中“天系”素材需要破坏哪些部位了。最近官方终于放出了 G 级 JUMP 炎王的任务了，JUMP 炎王的攻击力依然是那么恐怖，建议玩家多叫上几个帮手再去挑战。

研究中心 RESEARCH CENTER
文 火云
美编 anubis

全怪物部位破坏奖励

飞龙种					
怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G 级
雌火龙	头	无	雌火龙的甲壳 ×1（71%）、雌火龙的鳞 ×1（25%）、雌火龙的逆鳞 ×1（4%）	雌火龙的优质鳞 ×1（60%）、雌火龙的坚壳 ×1（30%）、雌火龙的逆鳞 ×1（6%）、雌火龙的红玉 ×1（4%）	雌火龙的厚鳞 ×1（60%）、雌火龙的重壳 ×1（30%）、雌火龙的红玉 ×1（6%）、雌火龙的天鳞 ×1（4%）
	翅膀	无	火龙的翼爪 ×1（75%）、龙爪 ×4（25%）	火龙的翼爪 ×2（75%）、龙爪 ×5（25%）	火龙的刚翼爪 ×2(80%)、龙爪 ×5（20%）
樱火龙	头	无	樱火龙的甲壳 ×1（73%）、樱火龙的鳞 ×1（25%）、雌火龙的逆鳞 ×1（2%）	樱火龙的优质鳞 ×1（60%）、樱火龙的坚壳 ×1（32%）、雌火龙的逆鳞 ×1（6%）、雌火龙的红玉 ×1（2%）	樱火龙的厚鳞 ×1（56%）、樱火龙的重壳 ×1（32%）、雌火龙的逆鳞 ×1（10%）、雌火龙的天鳞 ×1（2%）
	翅膀	无	火龙的翼爪 ×1（75%）、龙爪 ×4（25%）	火龙的翼爪 ×2（75%）、龙爪 ×5（25%）	火龙的刚翼爪 ×2（80%）、龙爪 ×5（20%）
金火龙	头	无	–	金火龙的优质鳞 ×1（60%）、金火龙的坚壳 ×1（30%）、雌火龙的逆鳞 ×1（6%）、雌火龙的红玉 ×1（4%）	金火龙的厚鳞 ×1（60%）、金火龙的重壳 ×1（30%）、雌火龙的红玉 ×1（6%）、雌火龙的天鳞 ×1（4%）
	翅膀	无	–	火龙的翼爪 ×2（75%）、龙爪 ×5（25%）	火龙的刚翼爪 ×2（80%）、龙爪 ×5（20%）
雄火龙	头	无	火龙的鳞 ×1（65%）、火龙的甲壳 ×1（31%）、火龙的逆鳞 ×1（4%）	60% 火龙的优质鳞 ×1、火龙的坚壳 ×1（30%）、火龙的逆鳞 ×1（6%）、火龙的红玉 ×1（4%）	火龙的厚鳞 ×1（60%）、火龙的重壳 ×1（30%）、火龙的红玉 ×1（6%）、火龙的天鳞 ×1（4%）
	翅膀	无	火龙的翼爪 ×1（83%）、龙爪 ×4（17%）	火龙的翼爪 ×2（80%）、龙爪 ×5（20%）	80% 火龙的刚翼爪 ×2、龙爪 ×5（20%）
苍火龙	头	无	苍火龙的鳞 ×1（65%）、苍火龙的甲壳 ×1（34%）、火龙的逆鳞 ×1（1%）	苍火龙的优质鳞 ×1（60%）、苍火龙的坚壳 ×1（32%）、火龙的逆鳞 ×1(6%)、火龙的红玉 ×1(2%)	苍火龙的厚鳞 ×1（56%）、苍火龙的重壳 ×1（32%）、火龙的逆鳞 ×1（10%）、火龙的天鳞 ×1（2%）
	翅膀	无	火龙的翼爪 ×1（75%）、龙爪 ×4（25%）	火龙的翼爪 ×2（80%）、龙爪 ×5（20%）	火龙的刚翼爪 ×2（80%）、龙爪 ×5（20%）
银火龙	头	无	–	银火龙的优质鳞 ×1（60%）、银火龙的坚壳 ×1（30%）、火龙的逆鳞 ×1(6%)、火龙的红玉 ×1(4%)	银火龙的厚鳞 ×1（60%）、银火龙的重壳 ×1（30%）、火龙的红玉 ×1（6%）、火龙的天鳞 ×1（4%）
	翅膀	无	–	火龙的翼爪 ×2（75%）、龙爪 ×5（25%）	火龙的刚翼爪 ×2（80%）、龙爪 ×5（20%）
电龙	头皮 + 表皮	无	白化浸出物 ×1（92%）、白化的脊背 ×1（8%）	白化浸出物 ×1（77%）、白化的脊背 ×1（15%）、白化的生肉片 ×1（8%）	白化浸出物 ×1（27%）、真珠色的艳皮 ×1（50%）、白化的生肉片 ×1（15%）、特撰白化物 ×1（8%）
赤电龙	头皮 + 表皮	无	白化浸出物 ×1（92%）、8% 白化的脊背 ×1	白化浸出物 ×1（77%）、白化的脊背 ×1（15%）、白化的生肉片 ×1（8%）	白化浸出物 ×1（27%）、魅惑色的刚翼 ×1（50%）、白化的生肉片 ×1（15%）、特撰白化物 ×1（8%）
岩龙	腹部	无	燕雀石 ×1（55%）、毒袋 ×1（45%）	灵鹤石 ×1（25%）、辉龙石 ×1（30%）、猛毒袋 ×1（45%）	绯茑石 ×1（25%）、白鸠石 ×1（30%）、剧烈毒袋 ×1（45%）
铠龙	腹部	无	铠龙的甲壳 ×1（90%）、睡眠袋 ×2（10%）	狱炎石 ×1（6%）、铠龙的甲壳 ×1（33%）、铠龙的坚壳 ×1（57%）、睡眠袋 ×2（10%）	铠龙的坚壳 ×1(18%)、铠龙的重壳 ×1(57%)、昏睡袋 ×2(15%)、铠龙的天壳 ×1（10%）
黑铠龙	腹部	无	黑铠龙的甲壳 ×1（90%）、睡眠袋 ×2（10%）	黑铠龙的甲壳 ×1(35%)、黑铠龙的坚壳 ×1(57%)、狱炎石 ×1（8%）	黑铠龙的坚壳 ×1（18%）、黑铠龙的重壳 ×1（57%）、狱炎石 ×2（15%）、黑铠龙的天壳 ×1（10%）
一角龙	角	无	真红的角 ×1（100%）	真红的角 ×1（40%）、优质真红的角 ×1（60%）	–
白一角龙	角	无	白银的角 ×1（100%）	白银的角 ×1（40%）、优质白银的角 ×1（60%）	–
角龙	角	无	弯曲的角 ×1（92%）、优质的弯角 ×1（8%）	弯曲的角 ×1（80%）、优质的弯角 ×1（20%）	优质的弯角 ×1（60%）、坚牢的弯角 ×1（40%）
黑角龙	角	无	弯曲的角 ×2（16%）、黑卷的角 ×1（69%）、优质的弯角 ×1（15%）	优质的弯角 ×2（32%）、黑卷的角 ×1（50%）、优质的弯角 ×1（18%）	黑卷的角 ×2（40%）、优质的弯角 ×1（20%）、坚牢的黑卷角 ×1（40%）
轰龙	爪	无	轰龙的爪 ×2（80%）、轰龙的爪 ×1（20%）	轰龙的爪 ×3（20%）、轰龙的尖爪 ×1（80%）	轰龙的尖爪 ×3（20%）、轰龙的刚爪 ×1（80%）
	牙	无	轰龙的牙 ×2（50%）、轰龙的头壳 ×1（8%）、轰龙的甲壳 ×1（42%）	轰龙的锐牙 ×1（45%）、轰龙的牙 ×3（15%）、轰龙的头壳 ×1（12%）、轰龙的坚壳 ×1（28%）	轰龙的重牙 ×2（20%）、轰龙的重牙 ×1（30%）、轰龙的锐牙 ×3（15%）、轰龙的头壳 ×1（10%）、轰龙的天鳞 ×1（8%）、轰龙的重壳 ×1（17%）
迅龙	翅膀	无	–	迅龙的刃翼 ×2（60%）、迅龙的刃翼 ×1（25%）、迅龙的黑毛 ×2（15%）	迅龙的刚刃翼 ×2（60%）、迅龙的刚刃翼 ×1（20%）、迅龙的刃翼 ×3（8%）、迅龙的豪黑毛 ×2（12%）
	牙	无	–	迅龙的优质鳞 ×2（30%）、迅龙的锐牙 ×2（70%）	迅龙的厚鳞 ×2（20%）、迅龙的重牙 ×2（65%）、迅龙的锐牙 ×4（7%）、迅龙的天鳞 ×1（8%）
	尾巴	无	–	迅龙的尾棘 ×2（75%）、迅龙的黑毛 ×1（17%）、迅龙的延髓 ×1（8%）	迅龙的重尾棘 ×2（70%）、迅龙的尾棘 ×4（12%）、迅龙的豪黑毛 ×1（8%）、迅龙的延髓 ×1（10%）
霸龙	爪	无	–	霸龙的刚爪 ×1（80%）、霸龙的刚爪 ×2（10%）、霸龙的坚壳 ×1（10%）	霸龙的刚爪 ×1（80%）、霸龙的刚爪 ×2（10%）、霸龙的坚壳 ×1（10%）
	牙	无	–	霸龙的大牙 ×1（80%）、霸龙的优质鳞 ×1（20%）	霸龙的大牙 ×1（80%）、霸龙的优质鳞 ×1（20%）
	胸壳	无	–	霸龙的优质鳞 ×1（60%）、霸龙的坚壳 ×1（30%）、狱炎石 ×2（10%）	霸龙的优质鳞 ×1(60%)、霸龙的坚壳 ×1(30%)、狱炎石 ×2(10%)
	背棘	无	–	–	–
崩龙	爪	无	–	–	崩龙的穿爪 ×1（80%）、崩龙的穿爪 ×2（10%）、崩龙的重壳 ×1（10%）
	颚	无	–	–	崩龙的削颚 ×1（85%）、崩龙的腹鳞 ×1（11%）、崩天玉 ×1（4%）
	胸壳	无	–	–	崩龙的腹鳞 ×1（70%）、崩龙的重壳 ×1（24%）、崩天玉 ×1（6%）
	背棘	无	–	–	崩龙的刚鳍 ×2（50%）、崩龙的刚鳍 ×1（35%）、崩龙的重壳 ×1（15%）

©CAPCOM CO., LTD. 2007, 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

鸟龙种					
怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G 级
大怪鸟	耳朵	无	怪鸟的耳 ×1（50%）、怪鸟的鳞 ×3（50%）	怪鸟的耳 ×1（50%）、怪鸟的地狱耳 ×1（25%）、怪鸟的优质鳞 ×3（25%）	怪鸟的地狱耳 ×1（45%）、怪鸟的福耳 ×1（30%）、怪鸟的厚鳞 ×3（25%）
青怪鸟	耳朵	无	怪鸟的耳 ×1（50%）、青怪鸟的鳞 ×3（50%）	怪鸟的耳 ×1（50%）、怪鸟的地狱耳 ×1（25%）、青怪鸟的优质鳞 ×3（25%）	怪鸟的地狱耳 ×1（45%）、怪鸟的福耳 ×1（30%）、青怪鸟的厚鳞 ×3（25%）
黑狼鸟	嘴喙	无	尖锐的嘴 ×1（80%）、黑狼鸟的鳞 ×3（20%）	异化了的喙 ×1（70%）、尖锐的嘴 ×1（15%）、黑狼鸟的优质鳞 ×3（15%）	异化了的喙 ×1（80%）、黑狼鸟的厚鳞 ×3（20%）
	耳朵	无	黑狼鸟的耳 ×1（80%）、黑狼鸟的鳞 ×3（20%）	黑狼鸟的地狱耳 ×1（75%）、黑狼鸟的耳 ×2（10%）、黑狼鸟的优质鳞 ×3（15%）	黑狼鸟的地狱耳 ×1（80%）、黑狼鸟的厚鳞 ×3（20%）
	背部	无	黑狼鸟的棕毛 ×2（80%）、黑狼鸟的甲壳 ×4（20%）	黑狼鸟的棕毛 ×3（70%）、黑狼鸟的甲壳 ×5（10%）、黑狼鸟的坚壳 ×3（20%）	黑狼鸟的银狼毛 ×2（80%）、黑狼鸟的重壳 ×4（20%）
	翅膀	无	黑狼鸟的翼 ×1（80%）、黑狼鸟的甲壳 ×2（20%）	黑狼鸟的翼 ×1（50%）、黑狼鸟的翼 ×2（35%）、黑狼鸟的坚壳 ×2（15%）	黑狼鸟的刚翼 ×1（80%）、黑狼鸟的重壳 ×2（20%）
毒怪鸟、紫毒怪鸟	头	无	光水晶 ×1（29%）、铁矿石 ×2（66%）、毒怪鸟的头 ×1（5%）	辉龙石 ×1（68%）、光水晶 ×1（20%）、辉水晶 ×1（7%）、毒怪鸟的头 ×1（5%）	辉龙石 ×1（58%）、辉水晶 ×1（20%）、纯水晶 ×1（7%）、毒怪鸟的头 ×1（10%）、毒怪鸟的石头 ×1（5%）
眠鸟	嘴喙	无	–	眠鸟的嘴 ×1（90%）、睡眠袋 ×2（10%）	眠鸟的牙嘴 ×1（85%）、眠鸟的嘴 ×1（10%）、睡眠袋 ×2（5%）

牙兽种					
怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G 级
桃毛兽王	头	无	桃毛兽的毛 ×1（60%）、极彩色的毛 ×1（40%）	桃毛兽的刚毛 ×1（50%）、极彩色的毛 ×1（50%）	桃毛兽的豪刚毛 ×1（60%）、极彩色的毛 ×1（40%）
		爪	无	桃毛兽的爪 ×1（92%）、尖爪 ×2（8%）	桃毛兽的爪 ×2（20%）、桃毛兽的尖爪 ×1（80%）桃毛兽的尖爪 ×2（20%）、桃毛兽的刚爪 ×1（60%）、桃毛兽的刚爪 ×2（20%）
绿毛兽	头	无	–	–	绿毛兽的豪刚毛 ×1（60%）、极彩色的冠 ×1（40%）
	爪	无	–	–	绿毛兽的刚爪 ×1（20%）、绿毛兽的刚爪 ×1（60%）、绿毛兽的刚爪 ×2（20%）
雪狮子王	牙	火属性	雪狮子的牙 ×1（100%）	雪狮子的锐牙 ×1（60%）、雪狮子的锐牙 ×2（20%）、雪狮子的牙 ×2（20%）	雪狮子的重牙 ×1（60%）、雪狮子的重牙 ×2（20%）、雪狮子的锐牙 ×2（20%）
	尾巴	无	雪狮子的毛 ×1（35%）、雪狮子的尻尾 ×1（65%）	雪狮子的刚毛 ×1（35%）、雪狮子的尻尾 ×1（65%）	雪狮子的豪刚毛 ×1（30%）、雪狮子的尻尾 ×1（10%）、雪狮子的韧尾 ×1（60%）
砂狮子	牙	冰属性	–	–	砂狮子的重牙 ×1（60%）、砂狮子的重牙 ×2（20%）、强韧的牙兽髭 ×1（20%）
	尾巴	无	–	–	砂狮子的豪刚毛 ×1（35%）、砂狮子的韧尾 ×1（65%）
金狮子	角	无	–	金狮子的尖角 ×1（100%）	金狮子的尖角 ×1（40%）、金狮子的刚角 ×1（60%）
	尾巴	冰属性	–	金狮子的尻尾 ×1（91%）、黄金的毛 ×1（9%）	金狮子的尻尾 ×1（82%）、黄金的毛 ×1（10%）、黄金的黄毛 ×1（8%）

古龙种					
怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G 级
风翔龙、锈钢龙	角	目标体力下降至60% 以后	钢龙的角 ×1（95%）、古龙的血 ×1（5%）	钢龙的角 ×1（88%）、古龙的血 ×1（8%）、钢龙的宝玉 ×1（4%）	钢龙的刚角 ×1（88%）、古龙的血 ×1（4%）、钢龙的宝玉 ×1（6%）、古龙的大宝玉 ×1（2%）
	翅膀	积蓄一定伤害	钢龙的翼膜 ×1（67%）、钢的龙鳞 ×1（18%）、钢龙的爪 ×2（15%）	钢龙的翼膜 ×1（30%）、钢龙的翼膜 ×2（20%）、钢的上龙鳞 ×1（22%）、钢龙的尖爪 ×1（25%）、钢龙的宝玉 ×1（3%）	龙的刚翼 ×1（67%）、钢的厚龙鳞 ×1（22%）、钢龙的尖爪 ×2（5%）、钢龙的宝玉 ×1（5%）、古龙的大宝玉 ×1（1%）
霞龙	角	龙属性	霞龙的角 ×1（90%）、辉龙石 ×1（10%）	霞龙的角 ×1（20%）、霞龙的尖角 ×1（70%）、白鸠石 ×1（10%）	霞龙的尖角 ×1（20%）、霞龙的刚角 ×1（70%）、云鸠石 ×1（10%）
炎妃龙	角	龙属性	炎妃龙的角 ×1（100%）	炎妃龙的尖角 ×1（80%）、炎妃龙的角 ×1（20%）	–
	翅膀	积蓄一定伤害	炎龙的翼膜 ×1（72%）、炎龙爪 ×1（28%）	炎龙的翼膜 ×1（20%）、炎龙的翼膜 ×2（10%）、炎龙的尘粉 ×1（50%）、炎龙的爪 ×1（20%）	–
炎王龙	角	龙属性	炎王龙的角 ×1（100%）	炎王龙的尖角 ×1（80%）、炎王龙的角 ×1（20%）	炎王龙的刚角 ×1（80%）、炎王龙的尖角 ×1（20%）
	翅膀	积蓄一定伤害	炎龙的翼膜 ×1（77%）、炎龙的爪 ×1（23%）	炎龙的翼膜 ×1（20%）、炎龙的翼膜 ×2（10%）、炎龙的尘粉 ×1（50%）、炎龙的爪 ×1（20%）	炎龙的翼膜 ×2（25%）、炎龙的尘粉 ×1（30%）、炎龙的尘粉 ×2（20%）、炎龙的刚爪 ×1（25%）
老山龙	角	无	老山龙的角 ×1（100%）	–	–
	头	无	板状的锈块 ×1（7%）、大锈块 ×1（7%）、小锈块 ×1（7%）、棒状的锈块 ×1（7%）、锈块 ×1（7%）、老山龙的甲壳 ×1（65%）	–	–
	背部	无	板状的锈块 ×1（5%）、大锈块 ×1（5%）、小锈块 ×1（5%）、棒状的锈块 ×1（5%）、锈块 ×1（5%）、老山龙的甲壳 ×1（75%）	–	–
	左、右肩	无	老山龙的甲壳 ×1（42%）、老山龙的鳞 ×1（58%）	–	–
苍老山龙	角	无	–	老山龙的苍角 ×1（97%）、老山龙的红玉 ×1（3%）	老山龙的苍角 ×1（90%）、老山龙的红玉 ×1（7%）、老山龙的天鳞 ×1（3%）
	头	无	–	太古板状锈块 ×1（5%）、太古大锈块 ×1（6%）、太古小锈块 ×1（3%）、太古棒状锈块 ×1（5%）、太古锈块 ×1（6%）、老山龙的苍甲壳 ×1（18%）、老山龙的坚壳 ×1（57%）	太古板状锈块 ×1（2%）、太古大锈块 ×1（2%）、太古小锈块 ×1（2%）、太古棒状锈块 ×1（2%）、太古锈块 ×1（2%）、老山龙的苍甲壳 ×1（20%）、老山龙的重壳 ×1（70%）
	背部	无	–	太古板状锈块 ×1（6%）、太古大锈块 ×1（4%）、太古小锈块 ×1（5%）、太古棒状锈块 ×1（3%）、太古的锈块 ×1（7%）、老山龙的苍甲壳 ×1（25%）、老山龙的坚壳 ×1（48%）、老山龙的红玉 ×1（2%）	太古板状锈块 ×1（2%）、太古大锈块 ×1（2%）、太古小锈块 ×1（2%）、太古棒状锈块 ×1（2%）、太古的锈块 ×1（2%）、老山龙的坚壳 ×1（25%）、老山龙的重壳 ×1（63%）、老山龙的天鳞 ×1（2%）
	左、右肩	无	–	老山龙的苍甲壳 ×1（57%）、老山龙的优质鳞 ×2（41%）、老山龙的红玉 ×1（2%）	老山龙的重壳 ×1（53%）、老山龙的厚鳞 ×2（40%）、老山龙的红玉 ×1（5%）、老山龙的天鳞 ×1（2%）
浮岳龙	触手	无	–	–	浮岳龙的鳍 ×1（70%）、浮岳龙的皮 ×1（30%）
黑龙	眼	无	–	黑龙的眼 ×1（100%）	黑龙的邪眼 ×1（80%）、黑龙的眼 ×1（20%）
	角	无	–	黑龙的角 ×1（100%）	黑龙的刚角 ×1（80%）、黑龙的角 ×1（20%）
	翅膀	无	–	黑龙的翼膜 ×1（100%）	黑龙的刚翼 ×1（100%）
	胸壳	无	–	黑龙的甲壳 ×1（15%）、黑龙的鳞 ×1（85%）	黑龙的重壳 ×1（15%）、黑龙的厚鳞 ×1（85%）
红黑龙	眼	无	–	黑龙的魔眼 ×1（100%）	黑龙的邪眼 ×1（80%）、黑龙的魔眼 ×1（20%）
	角	无	–	黑龙的角 ×1（100%）	黑龙的刚角 ×1（80%）、黑龙的角 ×1（20%）
	翅膀	无	–	黑龙的红翼 ×1（100%）	黑龙的刚红翼 ×1（100%）
	胸壳	无	–	黑龙的红壳 ×1（15%）、黑龙的红鳞 ×1（85%）	黑龙的重红壳 ×1（15%）、黑龙的厚红鳞 ×1（85%）
祖龙	眼	无	–	黑龙的魔眼 ×1（100%）	黑龙的邪眼 ×1（80%）、黑龙的魔眼 ×1（20%）
	角	无	–	黑龙的角 ×1（100%）	黑龙的刚角 ×1（80%）、黑龙的角 ×1（20%）
	翅膀	无	–	祖龙的翼膜 ×1（100%）	祖龙的刚翼 ×1（100%）
	胸壳	无	–	祖龙的白鳞 ×1（75%）、祖龙的坚壳 ×1（25%）	祖龙的重壳 ×1（25%）、祖龙的厚白鳞 ×1（75%）



G 级片角魔王：G 级片角魔王终于来了，下载官方任务中的“「マ）王　マオウ再び！”就可以向这个家伙挑战了。G 级片角的攻击力和血量比普通角龙多得多，玩家在挑战时一定要小心起钻地时产生的风压，受风压影响后很容易被其马上钻地而出形成连击。奖励素材可以做一把攻击力 324，火属性 150，防御力 +10 的弓。

鱼龙种					
怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G 级
砂龙王	背鳍	无	砂龙的鳍 ×1（100%）	砂龙的优质鳍 ×1（75%）、砂龙的桃鳍 ×1（25%）	砂龙的优质鳍 ×1（85%）、砂龙的桃鳍 ×1（15%）
水龙	背鳍	无	水龙的鳍 ×1（92%）、水龙的鳞 ×1（8%）	水龙的鳍 ×1（5%）、水龙的优质鳍 ×1（87%）、水龙的优质鳞 ×1（8%）	水龙的优质鳍 ×1（5%）、水龙的特优质鳍 ×1（87%）、水龙的厚鳞 ×1（8%）
翠水龙	背鳍	无	翠水龙的鳍 ×1（92%）、翠水龙的鳞 ×2（8%）	翠水龙的鳍 ×1（5%）、翠水龙的优质鳍 ×1（87%）、翠水龙的优质鳞 ×1（8%）	翠水龙的优质鳍 ×1（5%）、翠水龙的特优质鳍 ×1（87%）、翠水龙的厚鳞 ×1（8%）
熔岩龙	牙	无	–	–	溶岩龙的重壳 ×1（21%）、溶岩龙的重牙 ×2（73%）、狱炎石 ×1（6%）
	背鳍	无	–	–	溶岩龙的特优质鳍 ×1（92%）、溶岩龙的厚鳞 ×2（8%）

甲壳种					
怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G 级
盾蟹	背壳	打击系统武器	盾蟹的甲壳 ×1（25%）、龙头壳 ×1（5%）、真红的角 ×1（50%）、大骨 ×1（20%）	盾蟹的坚壳 ×1（25%）、龙头壳 ×1（5%）、真红的角 ×1（50%）、坚龙骨 ×1（15%）、一角龙的心脏 ×1（5%）	盾蟹的重壳 ×1（35%）、龙头壳 ×1（5%）、真红的角 ×1（33%）、重龙骨 ×1（20%）、一角龙的心脏 ×1（7%）
	爪	无	盾蟹的爪 ×1（100%）	盾蟹的尖爪 ×1（58%）、盾蟹的尖爪 ×2（20%）、盾蟹的爪 ×2（12%）、盾蟹的坚壳 ×1（10%）	盾蟹的刚爪 ×1（50%）、盾蟹的刚爪 ×2（20%）、盾蟹的尖爪 ×2（15%）、盾蟹的重壳 ×1（15%）
紫盾蟹	背壳	打击系统武器	–	–	盾蟹的紫壳 ×1（35%）、龙头壳 ×1（15%）、重龙骨 ×1（20%）、优质的弯角 ×1（30%）
	爪	无	–	–	盾蟹的紫爪 ×1（58%）、盾蟹的紫爪 ×2（20%）、盾蟹的紫壳 ×1（22%）
镰蟹	背壳 A（铠龙头壳）	无	镰蟹的甲壳 ×1（22%）、龙头壳 ×1（8%）、铠龙的头壳 ×1（70%）	镰蟹的坚壳 ×1（22%）、龙头壳 ×1（8%）、铠龙的头壳 ×1（70%）	镰蟹的重壳 ×1（22%）、龙头壳 ×1（8%）、铠龙的头壳 ×1（70%）
	背壳 B（海螺状壳）	无	镰蟹的甲壳 ×1（50%）、龙头壳 ×1（50%）	镰蟹的坚壳 ×1（70%）、龙头壳 ×1（30%）	镰蟹的重壳 ×1（70%）、龙头壳 ×1（30%）
	背壳 C（白色圆形状壳）	无	镰蟹的甲壳 ×1（3%）、龙头壳 ×1（97%）	镰蟹的坚壳 ×1（37%）、龙头壳 ×1（63%）	镰蟹的重壳 ×1（37%）、龙头壳 ×1（63%）
	爪	无	镰蟹的爪 ×1（82%）、镰蟹的铁 ×1（18%）	镰蟹的爪 ×2（10%）、镰蟹的尖爪 ×1（55%）、镰蟹的尖爪 ×2（15%）、镰蟹的铁 ×1（20%）	镰蟹的尖爪 ×2（10%）、镰蟹的刚爪 ×1（55%）、镰蟹的刚爪 ×2（15%）、镰蟹的铁 ×2（20%）
赤镰蟹	背壳	无	–	–	镰蟹的朱壳 ×1（22%）、龙头壳 ×1（8%）、黑铠龙的头壳 ×1（70%）
	爪	无	–	–	镰蟹的朱爪 ×1（65%）、镰蟹的朱爪 ×2（15%）、镰蟹的铁 ×2（20%）
砦蟹	背壳	无	古龙骨 ×2（50%）、老山龙的甲壳 ×1（35%）、老山龙的角 ×1（15%）	古龙骨 ×2（35%）、老山龙的坚壳 ×1（40%）、老山龙的角 ×1（25%）	太古龙骨 ×2（45%）、老山龙的重壳 ×1（35%）、砦蟹的天壳 ×1（5%）、老山龙的厚鳞 ×1（15%）
	爪	无	砦蟹的铁 ×1（7%）、砦蟹的尖爪 ×1（93%）		砦蟹的铁 ×1（7%）、砦蟹的尖爪 ×1（53%）、砦蟹的尖爪 ×2（40%）

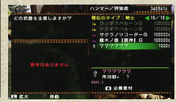
锈块和太古块的鉴定

猎人在冒险中挖掘出的锈块和太古块可以在武器屋进行鉴定，若能成功鉴定出“锈迹严重的××”或“严重风化的××”之类的武器，只要经过进一步的强化，就有机会生产出稀有的强力武器。武器的鉴定有一定的法则，下面就为给位读者进行简要的说明。



挖掘点

首先我们要做的就是准备足够的锈块，下表中就是各种锈块的挖掘点。普通锈块在下位任务中就能够挖掘到，而太古块就必须在上位或者 G 级任务中才能在采掘点中挖到。由于本作中增加原来的旧地图，所以能够挖掘出锈块的地点也有所增加。



锈块采掘地一览	
板状锈块	雪山 8 区、火山 6 区、火山 8 区、古塔 1 区、森丘 6 区、沼地隐藏区、沙漠隐藏区、旧沼地隐藏区
小锈块	火山 6 区、火山 8 区、古塔 1 区、森丘 6 区、沼地隐藏区、沙漠隐藏区、旧沼地隐藏区
大锈块	雪山 8 区、火山 6 区、火山 8 区、古塔 1 区、森丘 6 区、沼地隐藏区、沙漠隐藏区、旧沼地隐藏区、旧沙漠隐藏区、旧沙漠 6 区
棒状锈块	沙漠 4 区、沙漠隐藏区、沼地隐藏区、火山 6 区、火山 8 区、古塔 1 区、森丘 6 区、旧沼地隐藏区、旧沙漠隐藏区、旧沙漠 6 区
锈块	雪山 8 区、火山 6 区、火山 8 区、古塔 1 区、森丘 6 区、沼地隐藏区、沙漠隐藏区、旧沼地隐藏区、旧沙漠隐藏区

太古块采掘地一览	
太古之板状锈块	火山 8 区、火山隐藏区、沼地隐藏区、古塔 1 区、火山 6 区、旧火山隐藏区、旧火山 8 区
太古之小块	火山 8 区、火山 6 区、火山隐藏区、古塔 1 区、森丘 6 区、旧火山隐藏区、旧火山 8 区
太古之大块	沙漠 4 区、雪山 8 区、火山 8 区、火山隐藏区、古塔 1 区、旧火山隐藏区、旧火山 8 区
太古之棒状锈块	火山 8 区、火山 6 区、火山隐藏区、古塔 1 区、旧火山隐藏区、旧火山 8 区
太古之块	火山 8 区、火山 6 区、火山隐藏区、古塔 1 区、旧火山隐藏区、旧火山 8 区

锈块与太古块的生产方法

准备了足够的锈块之后，我们就要开始进行鉴定和生产的动作了。首先，我们要准备一个想要鉴定的锈块和几个用来当炮灰的锈块，然后回到屋子里记录。记录后来到武器屋，在每个武器生产列表的最后都一个“？？？？？？ 1000z”的选项，选择后便可鉴定武器。若出现了两个“？？？？？？ 1000z”的选项，那么上方的是锈块系列，下方的则为太古系列。

生产方法：

①将持有的锈块按一定顺序进行生产，然后把结果记下来。

②回到屋内，选择“不记录结束”退到标题画面。

③参照刚才的结果，若之前是大失败→大失败→成功→大失败→大失败，那我们前两个回合可随便用两个普通锈块当炮灰，然后第三回合使用想要鉴定的锈块。

④若进行步骤③时未出现成功事例，那么我们就必须利用刷任务的方法来改变所持锈块的属性。每完成一件任务都将改变身上一块锈块的属性，因此如果身上持有 5 个锈块，那么我们就需要完成 5 个任务（刷采集任务比较快）。

⑤重复步骤③直到成功。



锈块级太古块对应武器列表			
名称	大失败	失败	成功
锈块	散弹弩 · 碧	喷射弩	鬼岛
小锈块	高级猎刀	蛇齿	锈迹严重的小剑
大锈块	古代剑	刺锤	锈迹严重的槌
板状锈块	巨剑	防御者	锈迹严重的大剑
棒状锈块	铁枪	兽骨标枪	锈迹严重的枪
太古块	榴弹弩	陨星加农炮	神岛
太古之小块	钢铁双剑改	奥德赛剑	严重风化的双剑
太古之大块	铁之打击锤	鬼铁	严重风化的锤
太古之板状锈块	爆裂刀	灵鹤大剑	严重风化的大剑
太古之棒状锈块	圣骑士枪	骑士枪	严重风化的枪

注：锈块产生的武器中性能比较优秀的有：小锈块进化的“封龙剑【绝一门】”；棒状锈块进化的“钢冰枪”；太古块进化的“神岛”以及太古之小块进化的“封龙剑【超绝一门】”。

G 级 JUMP 炎王：下载任务中“JUMP 爆炎の帝”则是久违了的 JUMP 炎王，这次挑战它的地点是火山，所以难度比较大。不过击败它后可以做两件新武器。这两件新武器分别是攻击力 1296 的太刀，白斩，一孔，会心 10%；另一件是攻击力 420 的重弩，可装填 12 发火炎弹。



自由城观光指南

《GTAIV》旅游资讯手册

本手册随本期《游戏机实用技术》，将最详细的自由城旅游资料带给广大读者。文中配有大量图片资料，均为实景拍摄，如假包换。由于此手册并非自由城官方出版物，所以并没有得到当地所有场所或者景点的支持，以至于某些地方无法进入内部介绍，还请广大读者多多包涵。

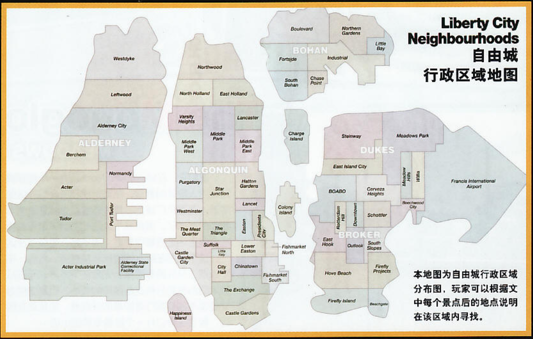
适用对象：打算在自由城进行自由旅行的旅游者。

地名、店名：为了保持自由城原汁原味的感觉，本手册中使用的地名以及店名等等都按照英文原名列出，可直接对照当地原版地图，方便读者查阅。

自由城须知：作为一个旅行者，身上备有足够的资金是必要的，在自由城中，有地铁以及出租车两种交通方式。不过有的时候也可以采用一些非常手段来获取交通工具，不过这里就不推崇了，会有教唆的嫌疑。

好了，下面就让我们来领略一下自由城的魅力吧！

文 地狱伞兵 美编 NINA



本地图为自由城行政区域分布图，玩家可以根据文中每个景点后的地点说明在该区域内寻找。

自由城观光指南

观光篇

在这里将给大家介绍几处自由城的主要景点，这几个地方还是建议大家能不要错过就不要错过，在这些地方很有可能在不经意间就发现一点自由城的秘密哦！



Soldiers Plaza OUTLOOK

美什么呐，以为自己到凯旋门了是吧，真是没见过世面，凯旋门怎可能就这点大？不过不得不承认，弄一石门放在这里还真像那么回事儿，而且还挺有气势的，放大几号之后那可不就是又一座凯旋门么？这里可以看出来这个建筑就是被当作一个街中小公园，也起到了安全岛的作用。不过据说有个疯子经常会开着兰博基尼跑车从中间拱门穿过，伤人无数，前去观景的时候还请注意人身安全。拍个照留个影什么的还是不错的，不过想要爬上顶端还是需要有两把刷子的，我曾经借助了直升机的力量企图跳上最顶端，尝试N次都可耻地失败了……如果你是个攀岩爱好者，倒是可以去挑战一下哦。

Funland FIREFLY ISLAND

这里是自由城最大的游乐场，从照片上看能发现不少很有意思的娱乐项目，不过很多需要动力的项目已经不再开放了……好吧，我知道瞒不住你们的，实际上这里已经被关闭了，理由是经营不善而倒闭。不过这里也并没有专人看管，很多项目可以直接进入场地，如果有自备器材的话，可以在迷你赛道里玩上一把，过过瘾也是好的嘛。如果你喜欢更高雅一点的活动，那么别忘了戴一套高尔夫球装备过来，这里的迷你球场还是挺适合打两局的。但是想要玩刺激的过山车之类的项目，我只能说声抱歉了，也许过个几年再来的时候，这里能找到新的东家。





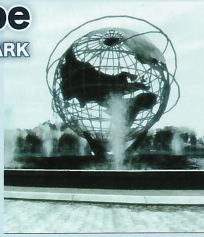


◀在这家游乐场关门之前，这座过山车一直是最受欢迎的项目，曾经因为游客的尖叫声太大而受到附近居民的投诉。

The Monoglobe MEADOWS PARK



说起来，在Meadows Park还有一个能够瞬间吸引人眼球的景观，那就是现在所介绍的这些雕塑。在这个广场上，最大的看点必然是那个水池中的地球了。虽然各个大陆的形状不是那么标准，但是还是依稀可辨吧。对不起，重点不在这个，这个水池在喷水的时候非常漂亮。当然，不要忽视了另外两尊雕像，先恕在下不才，无法从艺术的角度来分析这些雕像的美感，但是这绝对又是谋杀各位旅行者胶卷的好武器，如果是我的话，我会在旁边开一个胶卷专卖的小店……



Liberty State Pavilion Towers

MEADOWS PARK

这座位于Dukes区北部的高塔可以算作自由城的标志之一，来到Dukes区的Meadows Park如果却没有对这座塔进行一番观摩的话，绝对是一大憾事。在塔的脚下有一个巨大的圆型场地，看起来有那么点马戏表演场的感觉，或者说是斗技场也说不定呢。不过话说回来，我倒是来了很多次，却没有一次能看到这里会进行什么表演之类的活动。当然了，这里介绍的重点不是在这里，而是那高耸的塔楼。想上去么？没问题，不过先得跟您说清楚，这里没有楼梯，更没有高速电梯，你只能顺着梯子一点点往上爬。别拿这种哀怨的眼神看着这些文字，我跟你说，这样爬上去以后才会更有成就感，而且那里的景色绝对不会让你失望，我觉得有这样的照片来作出解释已经不需要我再多形容什么了吧。顺便说一句，以这样的景色衬托一下远处的LC24 Tower，看起来还真是不错那，有没有这样的感觉？





▲据说半夜爬上这座高塔，有一定几率碰到外星人，这个传闻最风行的时候，每天有人半夜排队上高塔，以至于当地警署考虑到安全问题而关闭了这座高塔。

NUCA

EAST ISLAND CITY



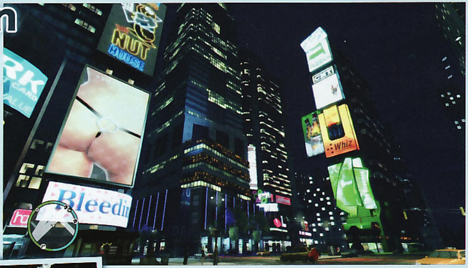
▲这家公会曾经是这个城市最有名的公会，不过因为后期混入了黑帮分子，从内部偷偷倒卖艺术品而没落，最后只能关门了事。

这里的全称是National Union Of Contemporary Arts，也就是当代国家艺术公会。别问我为什么没有里面的照片，我又不是艺术家，更不是这里的什么会员，如果我就这么进去了，估计直接就会被当成破坏分子而被警察叔叔请去喝咖啡。不过就从整个建筑的外部来看，很有一种"公会"的感觉。整体风格感觉有些欧洲风格，那些挂着的旗子不知道您想到什么了？反正我看到以后觉得很有种骑士的味道，或者说让这真个建筑更有点城堡的意思。只不过个人觉得远处看时那面墙上的P.24有那么点破坏整体风格的感觉……

Star Junction

STAR JUNCTION

如果说来到自由城没有在晚上去逛一下星光广场，就像去了纽约没有到时代广场一样让人遗憾。这里的夜景充分体现了自由城最光辉，最繁华的一面。这里各种霓虹灯招牌和巨大的灯箱广告让人眼花缭乱，行人的密集程度也是其他地方所不能比的。之所以一定要晚上来，就是因为这里的晚上绝对是五光十色，光彩夺目，纸醉金迷，夜夜笙歌……呃，其实没那么夸张了，不过真的，当你站在那里的时候，你才能体会到什么叫真正的夜都市。其实本来想在这里多写一点的，结果才发现自己的言语是在匮乏，无法形容这般华丽的景象，所以，还是用照片来说明问题吧！



▲自由城的星光广场一点都不比纽约的时代广场逊色，您注意看那个绿色的Sprunk饮料广告，是本市最畅销的饮料——没有之一。



▼夜色中的星光广场是最美的，它代表着自由城的繁华与富饶。不过最近有个疯子常在这里酒后开车，您走在路上的时候千万要注意。



自由城观光指南

Civilization Committee

LANCET

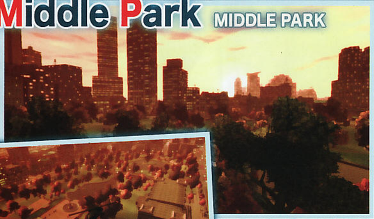


话说，你要觉得这里是联合国总部我也不会反对，说实话，我一开始也是这么认为的，只不过我到现在都没有搞清楚这里和联合国总部的关系，虽然外表上看起来很像，但是我完全没有机会进去。在我打算靠近去了解一下情况的时候，那里的守卫突然对我拔枪相向，并且发出了高等级的通缉令……所以说之后我再靠近那里的时候都是远远的注视着这个神秘的地方。如果说在阅读本文的朋友中有某些“重量级”人物的话别忘了来信补全一下这个神秘的建筑里面究竟是什么样。

◀各国首脑经常在这座戒备森严的大楼里召开各种会议，看来我这辈子是没机会进去看个究竟了。据说有个疯子从左边屋顶上表演特技而引起不小的骚乱。

Middle Park

MIDDLE PARK





▲在中心公园能享受到自由城最美丽的黄昏景色。

自由城真是一块富饶之地，连公园都建设得如此大气，试想这世上有哪个城市敢在最繁华的商业区正中心开辟这么大一块地方修建一个完全免费的公园？虽然这个公园里没有我想要的摩天轮和过山车，但是在喧闹的都市中有这么一个恬静之地真是宛如天堂！我每天早上都要到这个公园来跑跑步，顺便还能和不少MM聊聊天；下午的时候喜欢到这里看看报纸，顺便再来一杯咖啡；至于晚上嘛，则有不少妖艳的女子……咳咳，差点说漏嘴了。总之，来到自由城，中央公园将是你不可错过的景点之一！



◀欢乐女神不愧其名，你看这表情真够“欢乐”。

Statue of Happiness

HAPPINESS ISLAND



欢乐女神像！别别别，我没说错，真的是叫欢乐女神像，只是和纽约那个自由女神很像而已，如果你注意看一下就会发现，这个女神的手中拿着的是一个咖啡杯，还是那种一次性的速溶杯。没有官方资料说明这个咖啡杯意义何在。个人YY一下，估计是象征自由城那种休闲却又快速的生活，而且整体外形采用了自由女神像，也印证着城市的名称吧。这个女神像也算是自由城一个不可不来的景点，而且在她的身上，你可以找到不少秘密哦。本人的照片只是选了几个不错的角度让大家欣赏一下，如果想要进一步探索，自己动手吧，哈哈。



▶欢乐女神的高度一直以来都是自由城的一个秘密，而据说有更大的秘密隐藏在雕像内部，至今无人知晓。

Randolf Art Centor

MIDDLE PARK WEST



这里就是自由城最大的博物馆了，本来也想说这里是个必看的地方，但是现在已经不对外开放了。具体原因没有任何官方消息，不过有传闻说前段时间在馆内发生激烈的黑吃黑事件，直接导致了馆内的展品出现大面积破坏。馆内很多所谓的镇馆之宝都已经变成了一堆残骸，什么恐龙骨架啊，瓷器啊等等啥都没了，自然没东西看了只能休馆。据说现在馆长正在四处奔波借展品来撑门面。虽然进不去了，但是从外观上来看看也还是不错的，既然已经来了，在馆前合影留念绝对是个不错的选择。

◀在博物馆被破坏之前，据进入参观过的市民说，这里曾经展览过全球最大的一付恐龙骨架，不过在那次骚乱中被毁坏得一塌糊涂。

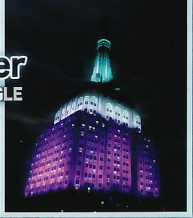
《GTAI

帝国大厦，这又是一个标志性建筑。如果你在自由城而没有去参观一下这个地方的话，那一定会被人鄙视的，这就好比到了意大利不吃通心粉，到了德国不喝啤酒一样让人不可理喻。可以说除了欢乐女神像，它就是这里的第二标识，最高的大厦，纽约，哦不，自由城的擎天柱！的确，如此雄伟的大厦只站在楼下看看肯定是不会过瘾的，当地政府将顶楼的天台开放给一般民众参观游览，从楼下的大门就可以直通顶层。在那里架有望远镜，而且数量众多，可以看到各个角度的景色。这里要注意一点，不许拿这里的设备偷窥！另外，经过个人验证，从这个天台跳下的话直到落地需要4到5秒左右……测试方式就不告诉大家了，只是想避免惨案的接连发生而已……

Rotterdoam Tower

THE TRIANGLE





▲在帝国大厦上能将自由城的所有风景一览无余，不过据说这里一度成为自杀者的圣地，以至于大厦不得不限制游客登顶的数量。



■据说这家“黄色网吧”的生意要比自由城内最多连锁店的tw@网吧的生意好得多，但出于某种原因，老板一直不肯开设连锁店。

China Town CHINA TOWN

中国城，实际上我更喜欢唐人街这个名字。到这里有一种回家的感觉，毕竟满眼的中文招牌可不是处处都能看到的。不过这里的招牌感觉不是很正规，或者说这里的招牌实在太搞笑了。这块区域虽说不大，但是在这里逛一逛通常都会有意外收获，我是说关于霓虹灯招牌或者灯箱广告这些东西，绝对会看到让你捧腹的内容。这里多说无益，大家直接看我在这里拍摄的店面招牌的那些照片，就可以看出来其中的奥妙了。如果你喜欢打车的话，这里还会遇到一副亚洲人模样的司机哦，虽然不是很帅，但是总会很有亲切感吧。顺带说一下，不光是唐人街有这种中文店铺，在Dukes区也有一小块地方有不少，这里的招牌更加具有冲击力，我专门在离开自由城之前补拍了几张照片。



■“赌必赢”是自由城内惟一合法经营的赌场，不过据说是因为这家老板的后台非常强硬，但不知从哪一天开始，这家赌场就突然歇业，至今没有恢复的迹象。



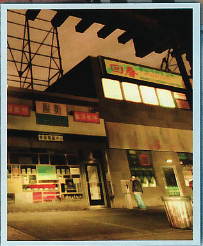
■“自由城电讯”一直以销售物美价廉的山寨机而闻名于自由城，无论你对手机有什么样的苛刻要求，在这里都能被满足。



■“老翻”是一家名牌老店，以销售各种低于市价的“正版”软件而受到自由城IT人士的欢迎，您可以从这里带一些回去。



■右边这家豪华酒楼已经修建了快一年都还没有开张，据说是因为老板被当地黑帮勒索后撕票，这也是自由城最大的烂尾楼。



美食篇

美食篇咱就不按照区域划分了，主要是在自由城这个地方，连锁店有很多，所以按区域介绍的话会有不少重复，免得大家看得无聊。

Cluckin'Bell

EVERYWHERE



这可以算是自由城最好的快餐连锁店了，基本上都是分布在各个区域的闹市区，所以生意自然火爆。店内环境清爽，而且装修得让人看着也很舒服。该店主要经营炸鸡类食品……如果你对这些油炸食品比较反感的话，或者你是个健康饮食主义者，那么这里大可不必进入。另外，如果你怀疑其与国内某个满大街都是的主营鸡肉类快餐的连锁店有什么关系的话……我只能回答四个字——无可奉告。

◀这家鸡肉汉堡是自由城最有名的，也算是游客最廉价的快餐之一。





▲这家店有一种饮料最有名——叫"解酒"。当你喝醉了的时候，来这里喝一杯"解酒"，顿觉清醒。

60 Diner

ALGONQUIN

让我很郁闷的是……这个只在Algonquin区有两家店面的连锁店竟然在我到来的那段时间都处于停业整顿时期，具体原因不明。反正传言很多，有说里面发生了凶杀案，老板正在被调查；也有说是因为使用了不洁食用油而被卫生部门查封等等……最无厘头的是，有人说里面被人散布了某种病毒，说实话这些观点我都持保留态度。不过比较可靠的一个传言就是说必须在自由城定居后，在某些特定情况下到来才能够进入店内大快朵颐。说实话，这店真感觉挺邪乎的，咱还是老老实实地呆在外面看看好了。

Burger Shot

EVERYWHERE



这个应该算是自由城分布最广的快餐连锁店了，而且似乎还很有资本的样子，不管是网上还是电视里，到处都有它的广告。有时候我的确会怀疑这个是不是传说中某快餐店的始祖真身，然后逐渐分支出了那个如今遍布全球的汉堡快餐连锁店。它倒是有自己的招牌产品，多层巨无霸汉堡，不过我没吃过，第一看起来就很贵的样子。第二，那么高的热量让我敬而远之。第三，我觉得我的嘴好像张不了那么大……而且这个快餐店里经常能看到有我两个宽的哥们摇摇晃晃地进进出出。

▶这家汉堡店在自由城历史悠久，连锁店遍布全城，价格也相当便宜，不过因为很多年没有更换过菜单，已经有所萧条。





69th St Diner

HOVE BEACH



▲去这家店最好小心，因为这是自由城同性恋的聚集地，别不留神让别人爱上了你。

像，真像，不光是店名很类似，就连整个店的样子都有雷同，不过我还真没打听到这个小餐厅和60 Diner有啥联系。这个小店也是以快餐为主，一半供应的都是汉堡之类的食品。说真的，我去吃过一回，味道只能说一般，虽然说不上味同嚼蜡，但是也不是什么人间美味，主要就是便宜，一个汉堡才1美元，比国内某快餐店的汉堡还要便宜……不过这里供应的食品倒是能满足你大半天所需的热量。具体有多么强大，你可以试试被打几枪后去买个汉堡食之。

Drusilla's
LITTLE ITALY

这是一间很有情调的小餐馆，位于Algonquin区，据说口味也不错。为什么是据说……因为我没办法进去啊，有人告诉我这里的老板实际上是个黑道上的重量级人物，结果被一个东欧人干掉了，似乎是黑帮的内部矛盾所导致的。那么可怕的事情我就没有打听得太清楚了，但是至少这家店是暂时歇业了。希望之后还会再开起来，毕竟这么好的环境加上如此有特色的装修，还是不要荒废了好。

▼这家餐厅的意大利菜是最有名的，不知道什么时候能重新开张……



Superstar Cafe
MIDDLE PARK EAST



这个可以说是比较高档的餐厅了，这个从店里的装潢就可以很容易地看出来。这家店虽然是连锁，但是只开在Algonquin区。想一想也是，毕竟Algonquin是最繁华的区域，有钱人也比较多，自然这种档次的餐厅愿意赖在这里。进入以后就能看得出来，装修得是漂亮，而且也显得十分具有现代感，而不是靠豪华的材料堆积出来的感觉。不过说真的，我可不会自己一个人烧包到跑这里来吃饭，当然了，如果带着MM的话，当然要显摆一下咯，这里怎么说也是很适合约会的地方，有环境，有气氛，还有……昂贵的账单。





▲这家店最具特色的就是——绝不接待独自前来的客人，所以想要品味星光美食，最好带朋友来。

Hot Dog
EVERYWHERE

实际上这里最好的美食个人觉得到不是什么高档餐厅还是豪华酒店，更不会是什么快餐之类的东西，这种满大街都有的热狗才是最正的东西。虽然每一家之间的口味会有那么些不同，但是这玩意可比你在国内买得那种袋装热狗要好吃多了，而且又方便。价格比汉堡贵了一些，但是至少我感觉中间的那根熏肠比煎牛肉的味道要好太多了。顺便说一下，我不喜欢抹鱼子酱……

▼自由城的热狗满大街都有，就是不知道有没有通过食品卫生检疫……



Mr.Fuk's Rice Box
ALDERNEY CITY



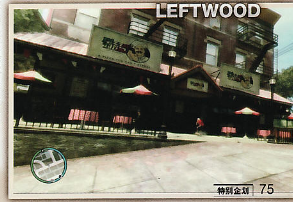
◀中餐厅在自由城不太受欢迎，米饭对于老美来说的确不是什么美食。

这个是一家韩国人开的中餐馆。说实话，如果是我的话，我可不想来这个地方吃中餐，估计不会正宗到哪去。当然啦，现在想进去都进不去了。就在我到达自由城之前，一个相当强悍的家伙将这里血洗了。因为全店上下从伙计到老板都是混黑的，老板不用说，就是老大，其它都是小弟。结果这场枪战下来，一个也没留下，老大在企图开车逃跑的时候被击毙于车门前……有传言说这件事情是这里的政府找人“办脏事”，具体情况就无从知晓了。我们也就站在店外看看店面就可以了，至少样子看起来还像那么回事。

Pizza This
LEFTWOOD

Pizza店，不过看起来有点萧条的感觉，这里的口碑好像不怎么样，价格贵，而且东西味道也不咋地。从现在的景象来看就知道肯定生意不好，哪像国内某披萨连锁店，分店一家接着一家开，而且每天都有人排队……所以情况一对比就出来了，现在门口有一个服务生正在打扫，但是却看不到一个顾客，实在是有点凄惨啊！这里就不多说了，看着情况有可能等您到自由城游玩的时候，这家小店就已经不复存在了也说不定哦。

▶原本这家批萨店生意相当火爆，结果因为爆发了一次“约旦红”事件，整个自由城的批萨行业从此进入冰冻期。



自由城观光指南

娱乐篇

出来旅游只需要做三件事情，吃睡玩（我真的不是在给某游戏工作室做广告）。那么，除了景点以外，我们来看看这里还有什么吸引人的娱乐项目吧。

The Triangle Club

NORTHERN GARDENS



▶自由城的艳舞表演可以说是非常廉价的，只要你不是要求特殊服务，基本不需要掏钱。

自由城有两处这种地方，钢管舞俱乐部，各位喜欢看美女的兄弟们，这里绝对是你们想要占领的地方！而且这里实惠得很，只要你能找到地方，就可以进去。光进去是不需要收费的，大大咧咧地往舞台旁边一站，就可以观赏台上MM的火爆演出了。什么？你觉得不过瘾？旁边不是还有四处走动的性感美女么，不一会他们就会来主动找你，如果口袋里的票子够多，那就随她去包间，可以欣赏到个人秀哦！由于画面过于激烈，这里就只放点外围照片好了……不过来这里可要小心，有两点一定要注意，不要将凶器拿在手上就往里冲，不然过不了多久你就成筛子了，另外这里面是不允许拍照的，如果你拿出了照相机……别问我是怎么拍到照片的，我不能让读者们去冒这个险！（谜之声：你只是想私吞照片而已吧！）

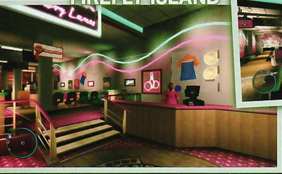




▲千万别在这里惹是生非，这些舞厅都是很有黑社会背景的。

Bowling

FIREFLY ISLAND





▲保龄球在自由城也是相当受欢迎的娱乐，而且每次连续三次全中都可以获得一些特殊礼物。

还记得那个游乐场吗？里面实际上还是有一个很不错的东西，那就是保龄球了。而且这个项目是有人营业的，不需要自带装备。而且这个运动不是很激烈，边玩边聊很是惬意，带MM来这里约会也是个不错的选择哦。当然，这个保龄球馆也是连锁的，在Algonquin的西南侧也有一家分店，虽然区域不一样，但是里面的设备倒是没什么差别，都可以放心的玩之。如果带着MM的话，可别忘了适当放水哦，免得人家生气不理你。



Darts PURGATORY

很有意思的一个运动，而这个东西基本上都是在酒吧里出现的，不过看起来在自由城不是很流行。转了很多家酒吧下来，发现只有两家有飞镖可以玩。虽然少，总好过没有吧，和有人一起进去开怀畅饮，还可以投投飞镖来解闷。兄弟之间来一场比赛，多惬意！而且这两家酒吧的服务都很周到，如果你是一个人前往酒吧，不用担心没有人陪你玩，因为这里有专人陪练。如果想和朋友们通过玩这个来打赌的话，可以来找他多练习练习，而且是免费的！





▲飞镖在自由城比较受到一些来自英伦国度的居民和游客欢迎。

Pool BEECHWOOD CITY

虽然台球是一个很绅士的运动，然而自由城惟一的一家带有台球桌的酒吧总会让我想起我家楼下那五毛钱一局的露天台球……桌面上有大块的斑痕，而且让人打球的环境也不是那么让人满意。但是偶尔去和朋友们切磋切磋也算是个不错的选择，而且打了两盘之后感觉似乎桌上的斑痕对球的影响并不大，自然就上手了。而且这也让我对自由城的这种服务很满意，在台球桌旁边常年站着一位兄弟，在你一个人前来想要练手的时候，他都会随时奉陪。



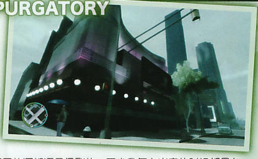


▲自由城的台球高手都是"大隐于市"，而且都是深藏不露，一旦你拿出真本事，你就会尝到苦头。

▼酒吧在自由城并不多，主要是因为自由城对酒后开车的惩罚非常重。



Bar PURGATORY



刚才说到了台球就在酒吧里，那么我们再来看看没有台球的酒吧是什么样子。这些酒吧都是不让一人单独进入的，可以说是专门为朋友聚会准备的酒吧，档次有高有低，这从店面的装潢就可以看出来了吧。不过好像这些酒吧里的酒都还是很烈的，至少我每次出来的时候都是东倒西歪，要缓好一阵子才能回复清醒。所以还是请酒量不好的朋友们小心为妙，别一不小心就需要急救车前来救援，多不好啊。

Show STAR JUNCTION

自由城有两个秀场，而且是分别表演不同内容的。在Broker区的那个秀场虽然发生过一次枪战，不过照常开放。那里表演的都是些魔术或者杂耍之类的东西，而且在这些表演中还加入了美式幽默，如果不想被视为异类的话，反正跟着笑就可以了，我知道不是所有人都喜欢这种幽默的。另外一家秀场位于Algonquin区，这里表演的就是脱口秀了，听着台上的家伙谈天说地，冷不丁地冒出一个笑话来还真有那么点感觉，如果你对于语言障碍比较在意的话……也随大流好了，人家笑的时候跟着笑笑，也算是对表演者的一种礼貌吧。



▼这家秀场以表演魔术与滑稽表演而闻名，而且表演者常常把两个项目给弄混……





▲这家秀场最有名的就是这位哥们儿的脱口秀，由于经常在电视上做广告，想在这里订个座可不容易。



最后的话

小小手册难容广阔自由城，这次为您列出的众多景点与美食只是自由城最具代表性的，除了这些之外，还有更多当地特色等待您去发掘。建议您参照本期杂志的"研究中心"，一边慢慢找鸽子，一边慢慢在自由城寻找更多的隐藏乐趣。最后，祝各位在自由城玩得开心！



BLEACH ブリーチ ヒート・ザ・ソウル5

Bleach 灵魂升温5	SCE	格斗
Bleach ヒート・ザ・ソウル5		日版
2008年5月15日	1人	4980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

PSP

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 阳光成员 黑X 美编 木仙

不知不觉PSP上的“《死神》系列”已经出到了第5作，看来销量一直都挺不错啊（笑）。本作比起前作变化不大，剧情模式也是随动画跟进，无关痛痒，不过新加入的“TAG BATTLE”双人模式也算有些亮点。总之，作为《死神》动画粉丝的玩家来说还是值得尝试一下本作的。

操作篇



基本操作

按键	功能
十字键	移动，换线
×	弱攻击
○	强攻击
□	灵压解放
△	跳跃
L	变身／换人
R	援护协助

进阶操作



作为一款格斗游戏，其操作系统是相当重要的一部分。而游戏中也为此专门设置了两个模式来让大家尽快熟悉游戏的操作，所以我们就先从这两个模式开始吧。

TUTORIAL 1st



该模式主要介绍了游戏的基本操作及系统，以单人模式为主。

训练项目	要求	操作说明
NO.1 基本移动	移动到对手身后（不可攻击）	利用十字键可以进行前后以及换线的移动，不过直接按△△则可更简单地达成要求
NO.2 防御	存活20秒（不可攻击）	什么都不按或者按方向键“←”都可防御，但是连续防御多次后会崩坏，所以要及时连续换线来躲过对手攻击
NO.3 通常攻击	基本攻击打中对手5回（连击无效）	按×、○则属于基本攻击，击中对手5回便可。注意打中一次就停下再进行下次攻击吧
NO.4 特殊移动	移动到对手身后	连续按任何移动的键两次都会出DASH效果，看准时机利用△△或者在对手攻击的时候连续换线
NO.5 COMBO连携	打出5HITS的COMBO	战斗中按START可调出菜单查看所有的连招，这里可以用→××○○○一套连击全击中即可
NO.6 灵压解放	利用灵压解放打中对手3次	按住□可蓄灵压槽，等敌人离稍近后松开会有攻击判定，并且击中对方的话可以增加一段灵压槽
NO.7 变身	成功变身一回	按住□积蓄灵压槽到2条，然后按L键即可。这个仅限单人模式部分角色，对于死神来说变身就是“万解”
NO.8 ソウルブレイズ	发动3次灵魂燃烧	按□＋△击中敌人后进入灵魂燃烧状态，此时在限定任意按键即可输入指令攻击，并且连击数相当高
NO.9 灵压奥义	发动3次灵压奥义	蓄满1条灵压槽后按□＋×击中敌人即可发动。其实就是所谓的大招，角色在不同形态下的灵压奥义也有不同

TUTORIAL 2nd



这是本作新加入的双人协力战，具体的内容后面会讲到，该模式则主要练习双人模式的操作。

训练项目	要求	操作说明
NO.1 TAG交代	发动3次TAG交代	左下方的TAG槽满了后按L键即可发动TAG交代（其实就是换人）
NO.2 ストライカーアタック	发动3次援助攻击	按R键即可发动援助攻击，每个角色的援助效果各有不同，既有辅助系，也有攻击系
NO.3 身代わり	发动2次替身防御	在被击中瞬间按L+△可呼出同伴承担部分伤害，成功时恢复攻击损失HP的一半
NO.4 OFFENSIVE-TAG	发动2次TAG交代COMBO	击中对手后按L键换人，并且与换人后的攻击形成2HITS的COMBO即可
NO.5DEFENSIVE-TAG	发动两次防御取消	防御中被敌人击中时按L键换人即可发动
NO.6 TECHNICAL-TAG	发动2次强制交代攻击	按L+□击中对手后可以强制对方换人，对那种把没血的人藏起来的做法可以发泄了
NO.7 限定解除	成功解除限定	在TAG槽发光时同时按L+R键即可解除限定
NO.8 Wソウルブレイズ	成功发动W灵魂燃烧	在限定解除状态下按□＋△击中敌人即可发动，两个人造成的攻击伤害更大
NO.9 W灵压奥义	成功发动1次W灵压奥义	在限定解除状态下按□＋×击中敌人即可发动，如果是有特定关系的两人则会有特殊必杀

剧情模式篇

游戏中讲述的剧情不是很长，相当于动画里从一护遇见“假面军团”开始，一直到最后闯入虚圈救出井上织姬，具体过程相信就不用我过多啰嗦了。整个剧情模式分为18个关卡，每个关卡各有限定要求。如果只是过关相信倒是难不倒大家，不过如果想要全S评价，那也是需要稍费一番脑筋的。这里就以“要S不要技术”为口号，让我们征服“虚圈”吧！故事模式通关后追加井上织姬和葛力姆乔的“归刃”形态。



对手	限定要求
NO.1 猿柿ひよ里(虚化)&平子真子(虚化)	3分钟内打倒对手

S级评价取得关键：刚开始一定要压制住猿柿不能让其换上平子，不然就与S无望了。利用×××○○↓○○之类的连招比较好压制，看准时机发动“月牙天冲”则可提高效率。

对手	限定要求
NO.2 グリムジョー	对手灵压槽自动增加

S级评价取得关键：不考虑技术含量的话连续按→○发动“月牙天冲”即可屈死对手，总之少费血也是高评价的关键。

©久保帯人／集英社·テレビ东京·dentsu·ぴえろ. ©剧场版BLEACH制作委员会 2006. ©剧场版BLEACH制作委员会 2007. ©2008 Sony Computer Entertainment Inc.

对手	限定要求
NO.3 ウルキオラ	我方弱攻击无效

S级评价取得关键：不考虑打法的华丽度的话，也没啥技术含量可言，利用↓○○或者↑○都可以活活屈死对手。

对手	限定要求
NO.4 黑崎一护（始解）	30秒内让对手防御崩坏

S级评价取得关键：由于我们的任务是破坏对手的防御，所以如果打中对手一定要收手。利用××○的连击两回合便可令其防御崩坏，难度不高。

对手	限定要求
NO.5 ネル	用投技结束战斗

S级评价取得关键：虽然要求的是用投技给予对手最后一击，但此任务若全部用投技来不停地推倒小尼禄反而更容易一些。

对手	限定要求
NO.6 黑崎一护（始解）	利用掩护攻击结束战斗

S级评价取得关键：露琪亚的××××○攻击力还是蛮高的，并且还附带"裁"，然后再利用××○○○连续压制即可，最后注意看准发动援护攻击的时机即可。

对手	限定要求
NO.7 黑崎一护（始解）	只有灵压奥义有效

S级评价取得关键：本关可能会令很多人很头疼，其实掌握了方法后并不是很难。首先立刻按○将一护打飞，然后就边蓄气边等待机会。由于尼露的奥义判定比较远，所以不要离对手太近，对手有很高的几率会突然发呆，此时不要手软立刻发动灵压奥义。若对手刚好靠近到灵压解放的范围内，松开蓄力则可以造成对方大硬直，此时也应立刻发动奥义。总之5回下来就差不多结束了。

对手	限定要求
NO.8 ドルドーニ	3HITS以上的连击才有效

S级评价取得关键：由于伤害从3HITS以上才开始计算，所以此时□＋△发动灵魂燃烧则再好不过了，动作快点让对手连中4次即可结束。

对手	限定要求
NO.9 ドルドーニ	在虚化时结束战斗

S级评价取得关键：由于一护一上来就是"万解"状态，所以就利用"月牙天冲"耍赖吧，待对手Ⅲ不多时再按□＋×即可虚化，然后再接一个"月牙天冲"就结束了。

对手	限定要求
NO.10 チルッチ	不可换线

S级评价取得关键：雨龙的各种攻击还是很强劲的，利用连击压制吧。此外按↑○击中BOSS可以封住其行动，此时发动必杀是个不错的选择，总之尽快结束战斗即可。

对手	限定要求
NO.11 ガンテンバイン	双方灵压槽为MAX状态

S级评价取得关键：既然灵压槽无限，那就不能浪费了。茶渡的灵压奥义是防御反击类型，所以只需在对手面前发动后等其攻击即可，5次即可结束。

对手	限定要求
NO.12 ノイトラ	对手无硬直

S级评价取得关键：虽然说是无硬直，但是我们可以利用投技将其打倒，然后接→○发射冲击波追击可以给予其大伤害，如此反复便可。

对手	限定要求
NO.13 アーロニーロ	我方灵压槽积蓄变慢&对手的灵压奥义2倍伤害

S级评价取得关键：刚开始可以利用××○○○不停压制，等灵压槽满了看准时机发动奥义送出假冒的"海燕"吧，露琪亚的次舞"白莲"攻击力还是相当可观的。

对手	限定要求
NO.14 ザエルアポロ	灵压奥义无效

S级评价取得关键：本战没太多讲究的地方，只是时间要求紧一些，所以要尽量命中对方形成连击。推荐用××↓××○→○等几招压制。

对手	限定要求
NO.15 ザエルアポロ	灵压奥义无效&使用W灵压奥义结束战斗

S级评价取得关键：本关对时间的要求相当高，刚开始一定要用××○○○不停压制。适当使用↑○将对手行动封住，当体力最低时再放W灵压奥义这样可以取消演出时间。

对手	限定要求
NO.16 ウルキオラ	灵压槽5条以上才可造成伤害

S级评价取得关键：本战刚开始要迅速按□积攒灵压槽，如果对手靠近的话要立刻按→○发动"月牙天冲"将其打飞。蓄够后还是没有技术含量地用"月牙天冲"将其逼死吧。

对手	限定要求
NO.17 ウルキオラ	敌我双方攻击均为2倍

S级评价取得关键：由于攻击力很高，所以需要注意的是尽量不要被打到。利用××←×○可以很好的压制住对手从而迅速结束战斗。

对手	限定要求
NO.18 グリムジョー（归刃）	攻击力随时间而变化

S级评价取得关键：虽然是最后一战，不过在我们"要S不要技术"的口号下，依然可以活活赖死对手，当然你完全可以认真去打一打。



双人协力模式篇

这个所谓的"TAG BATTLE"其实就是协力战斗，玩家可以同时选择两名角色的不同形态来参战（比如一护的"万解"形态可搭配葛力姆乔的"归刃"形态）。每人各有一条体力槽，不过只要其中某个人的体力槽耗尽的话就判定战斗失败。

TAG MASTER

这个双人组队战模式主要是用来开启隐藏要素的，第一次进行时先选择"TAG ENTRY"编辑一个小队，大家可以选择自己喜欢的两名角色来组合参战，并且可以选择一种援护类型。之后选择"NEW GAME"即可开始了，该模式共有18关，每关要进行多场战斗，需要不停的打下去才能开启新关卡。将该模式打通后可以开启绝大部分角色了，另外在将任意一组的好感度练满的同时还可追加全部舞台和全部角色，其中包括尼露的"真の姿"形态（御姐形态）。



关于援护类型

TAG槽虽然可以自动回复，但是若想令其快速增加，则需要按照每种援护类型特定的方法去做才行。援护类型共有3种。



DEFENSIVE-TAG	防御中断时也可以换人，不能自动防御，成功防御时TAG槽增加。
OFFENSIVE-TAG	TAG槽随连击数和换人回数的增加而增加，可自动防御。
TECHNICAL-TAG	被对手击中时TAG槽增加，可自动防御。

无趣的联动

APPENDIX模式可以观看游戏的特典，而最后一个选项CONVERT则可以与前作的记录进行联动，可开启单人模式中第2页的人物。但是你如果打出全人物的话这页的人物也是会追加的，所以说没有上作记录的玩家完全不吃亏。

TIME ATTACK（时间挑战模式）



共5战，考验的玩家战斗的速度，你究竟能在几分钟内完成呢？在较短时间内通过后追加鉴赏模式中的“GALLERY”部分内容。

SOUL VS（通信对战模式）

在此模式中可以与其他玩家进行联机对战或协作挑战，如果选择协作挑战连续挑战N组CPU成功后可以获得大量的好感度点数。而下面单人模式只有普通对战可以选。

SURVIVAL（生存模式）

该模式考验与其说是考验玩家的技术不如说是考验玩家的耐心，在只有一条体力槽限定的情况下，你究竟能达成多少连胜呢？该模式较高连胜通过后追加鉴赏模式中的“SOUND”部分内容。

TRAINING（练习模式）

玩家可在这里进行一些基本设定然后练习连续技，具体的几个设定如下：

CPU设定	从无动作到等级5
灵压槽设定	无限和通常
TAG槽设定	无限和通常
指令表示	选“ON”可将按键显示在屏幕下方

注：单人模式中无TAG槽设定这一选项，其他相同。

单人模式篇

100人斩りSURVIVAL（百人斩模式）

该模式可自己选择对手，由于目标是100连胜，所以最好选个比较无赖的人（比如一护之类的，技术派的不要扔砖）。虽然听起来这个“100连胜”有些寒而不惊，不过其实就是将自己选的对手连续打倒100次，而每次将其打败后会原地复活，屏幕下方的“WINS”数便会增加1。另外由于敌人的防御很低，平常一套连招就可以秒，所以我们的宗旨就是稳扎稳打，尽量避免受伤。注意每逢10的倍数的那一战敌人则会恢复正常实力，需要留心，不然就前功尽弃了。该模式通过后追加鉴赏模式中的“SOUND”部分内容。

SURVIVAL（生存模式）



同样是限定体力的生存战斗，只是单人模式有两条体力槽，并且不能直接选择角色的其他形态，若需“万解”等就需按L键来“变身”了。较高连胜通过后同样追加鉴赏模式的“SOUND”部分内容。

SOUL VS（通信对战模式）

单人模式的对战是无法选择角色第2形态的，不过按L键或R键可以选择上代的一些角色，算是比较厚道。另外按□可以给角色更换衣着。

部分人气角色简要评价

由于篇幅关系，这次只能挑选一些人气角色简单的为大家评价一下了。另外由于单人模式可以选择全部的角色，所以本人选择单人模式姑且抛砖引玉简单分析几个新角色的特点。至于深层的连续技，双人模式打法等就有待大家发掘了。

黑崎一护

斩魄刀	斩月
可变身	万解－天锁斩月





作为“男一号”，一护的实力自然不用说。在万解之前以×××开始是很强力的连续技，并且利用→〇〇□和↓〇〇□可以伺机破防并接续其他连续技。灵压奥义“月牙天冲”在近距离有2HITS的攻击判定，攻击力相当可观。而一护在万解之后则多了很多夹杂了瞬步的连续技，适当的使用可以迷惑对手的视线，并且瞬步可以靠连续按〇来维持，由瞬步转攻击的时候记住一定要配合方向→键。万解状态下按→〇发动的黑色“月牙天冲”堪称无赖技，适当使用即可。另外万解后的灵压奥义则为“虚化”，灵压槽减完则自动取消，此时任何攻击都带有“月牙天冲”效果，压制力惊人。

朽木露琪亚

斩魄刀	袖白雪
可变身	始解－袖白雪



义骸状态下的露琪亚以破道和缚道的攻击为主，能力还是很惊人的。→〇发动的“赤火炮”攻击范围大，可以限制对手的行动；而×××〇发动的“苍火坠”更是攻防兼备；“缚道－裁”多以↑〇或↓〇为结尾，可以适当的封住对手的行动。始解之后露琪亚多了很多以“白雷”为结尾的连续技，总之压制力增加不少，比如↓〇↑〇〇就是很强的一套攻击。始解后像××××〇这种以“缚道－裁”为结尾的连续技可以重复使用来屈死CPU，但是和人对战就不要指望如此去赖了。灵压奥义“次舞白莲”的攻击里相当可观，而且判定前方的范围也比较大，要多利用。



特殊W灵压奥义 游戏中某些有特定关系的两个人可以发动有特写的W灵压奥义，那么究竟哪两个角色组合可以发动这些特殊W灵压奥义呢？其实这个如果你打通了TAG MASTER模式后进去查看有关的最后组合就知道了。

井上织姬



虽然在动画里井上织姬从战斗实力上来说只能算个“弱女子”，不过到游戏里就完全不是那么回事了。只要用的好，井上MM还是相当强的，简单总结来说，其攻击就是“三角”(三天结盾)+“球”(孤天斩盾)这两种类型。以↓○发动的“三天结盾”通常可以用来接各种以×为起始的连续技以及灵压奥义；而按→○发动的这类“三天结盾”则可以用来弹开对手，比如××←××○。“孤天斩盾”由于硬直较大，不要过分依赖于单发，最好多用来接入到连续技中。推荐→××○，××↓×××○。

四枫院夜一



“瞬神夜一”的名号在游戏中依然得到了印证。夜一的连续技可以说是相当华丽，并且许多招式自动发动“瞬步”效果，令对手眼花缭乱。别的不说，单单看一下COMBO LIST的连续技列表便足以汗颜了。→○发动的飞刀可以起到牵制作用，而按↓○发动的挡身投甚至可以对“月牙天冲”等招式进行反击，并且在这招后可再按○直接追加投技。虽然夜一的攻击套路比较多，但大体上就是按○○○时的3种攻击套路，利用△△手动发动“瞬步”，合理的按照连击套路攻击才是正路，切记不要乱按一通。

朽木白哉



斩魄刀	千本樱
可变身	万解－千本樱景严

白哉在一般状态下各种连续技大致都分为两种套路，比如××○○接↑○就以“苍火坠”收尾，(白哉的“苍火坠”果然比露琪亚的强太多了)；接↓○则以“缚道－六杖光牢”结尾。另外保持较近距离按○○甚至可直接瞬移到对后身后，也是比较霸道的一招。万解之后的白哉更是强到掉渣，按○召唤出“花瓣”后可以发动多套连续技，对方便不敢轻易近身了。按↑○×可从远距离有效地打击对手；按→○可直接发动“瞬步”，并且之后可以直接接投技；此外按↓○依然可以发动“缚道－六杖光牢”，起到出其不意的效果。

石田雨龙



可变身	切魂者

石田的一般形态倒不能说是很强，其攻击多以发射“灵子箭”的牵制攻击为主。这里主要讲一下石田变身后手持“切魂者”的战法。首先比较好用的两套连续技是××↓○○○与××○○○，前者最后以类似于“瞬步”的“飞连脚”结尾，而后者则以多段的转剑结尾。另外按↑○可投出一个机关将对手暂时封住，若在刚投出机关的同时立刻按→○发动“飞连脚”则可瞬间到达对手的身边，然后就不要客气地给一套上面推荐的第1套连续技吧，别忘了最后还可接个灵压奥义。

日番谷冬狮郎





斩魄刀	冰轮丸
可变身	万解－大红莲冰轮丸

“小白”冬狮郎可以说是《死神》里人气最高的角色了，而在游戏里其实力也不俗。首先一般状态下其攻击套路倒不是很多，比较强力的连续技为××○○→○○，需要注意的是很多连续技后都可以按↓○来伸出锁链将击飞的敌人拉近，之后更是可以直接连携灵压奥义。万解后“小白”的攻击套路变的更少了，虽然攻击里强劲，但是几个招硬直都很大，所以要注意发动时机。按↓○可进行特殊防御，按↑○，然后在操作十字键则可以在浮空状态下进行各种移动，并且在浮空时按○可以冻结对手，从而展开下一步攻击。顺便说一下这次小白的“千年冰牢”是只有在双人模式中的W灵压奥义中才可以看到的。

葛力姆乔



斩魄刀	豹王
可变身	归刃

一般状态下的葛力姆乔属于那种动作少，硬直大，但是招招都狠的类型。推荐使用↓×○，→××，××→××等较安全的连续技，涉及浮空的招式尽量少用，不然很容易被反击。直接按○若击中对手，会造成极大硬直，可以继续接○○或者灵压奥义。由于游戏跟上了动画的进度，所以我们有幸可以看到葛力姆乔的“归刃”形态了。变身后的葛力姆乔可谓完全换了一个人，攻击速度快，连击多，硬直小。例如××↑×○○↓○就是很有代表性打一套连续技；按←×不仅可以迅速向后回避对手的攻击，并且可以立刻接→×来个偷袭再接一套连续技；而↓×也可在战斗中起到牵制的作用。

更木剑八



剑八也属于典型的连续压制型的角色，攻击力高，连击数多，很容易就可以将对手破防。平时最基本的×××○○○○基本就可以令对手防不住了；另外剑八原地按←×或者×××←×会做出一个挑衅的动作，而此时按○则会有瞬步的效果冲向对手进行连击，所以我们在挑衅后接○○○○○→○○可以形成非常强力的压制，就算被对手防住8成也是要破防的，破防后大可以送他一个灵压奥义。真难想象他如果会“万解”的话究竟能强到什么地步？



乌鲁奇奥拉



“小鸟”的人气应该也是现“十刃”中最高的了，其战斗中把手插在口袋中的样子的确有些酷。回归正题，首先小鸟的牵制技为按↓○召唤骷髅鱼，连打○可令鱼的游动速度变慢。而其连续技多以○○○为结尾的3刀压制为主，相当强劲，比如↓×××↑○○○。而←×之后立刻按←○接投技的速度也是惊人的快。总之，小鸟虽然招式不多，但破绽很少，算是用起来比较稳的一个角色。

NO.11尼露



自从尼露出现在一护身边以后，这个“人气儿”就没少受到大家的关注，而这次游戏居然加入了尼露的真正形态，更是令人惊喜。言归正传，普通状态下的尼露招式硬直大，比较有用的几招也都是属于“同伴招来”类型，比如×○↑○○，×××○○等，感觉已经有点无赖的嫌疑了，尤其是直接按○○即可召出两个同伴。变身后的尼露成了一个手持斩魄刀的美女，这样感觉攻击正统了不少。由于此形态的连续技的最后一招往往需要收刀，会产生一定硬直，所以要注意若前几招被对手防住就不要再攻了。若使用以↑○为结尾的连续技则可以在空中收刀，并且在空中按○还可以进行俯冲攻击，速度相当快。平常的以○○○为结尾的连续技往往在最后一下会跳到对手后方，所以也可以尝试。最实用的其实还是↓×○这招，就算防住也没用，因为第2击是直接绕后的。





SELECT键的用处 在选择人物的时候，按SELECT键可以查看每个角色的援护攻击类型。而在战斗中，SELECT键则可以直接调出连招列表，可谓是相当方便，会不会有人还不知道呢？



再次爆发的魔女战争

Luminous Arc 2
ルミナスアーク2 ウィル

文 阳光成员 R
编 晴天
美编 anubis

通关时间：一周目约需30小时左右。

与前作相隔 1 年多之后，这款在 NDS 上大受好评的续作终于与玩家见面了。与前作一样，本作也请来了诸如保志总一朗、福山润、田中理惠、加藤英美里等知名声优为游戏角色配音，阵容非常豪华。游戏中修改了许多前作中不方便的操作，并增加了全新系统，如果你希望在正统的策略角色扮演游戏以外体会到更多的收集乐趣，那本作一定不会令你失望的。

光辉圣约2 意志	MMV	策略角色扮演
NDS ルミナスアーク2 ウィル		日版
2008年5月15日	1～2人	4800日元
对应Wi-Fi无线联机功能		对应玩家年龄：全年龄

人物能力解析

能力对照表	
アタック	物理攻击强度
マジック	魔法攻击强度
テクニック	命中率
ガ ー ド	物理防御
レジスト	魔法防御
スピ ー ド	回避率
MOVE	移动格数
JUMP	可跳跃地形高度
AO	行动力

AO

每个角色的AO是固定的，AO越高表示能够行动的次数就越多。后期的BOSS级角色的AO普遍高于我方角色，这时就需要算好行动顺序，以防被2次攻击秒掉。

FP

和同伴的友好度，从第3章开始，当选择有桃心的人物出战时，战斗结束后会进入AFTER BREAK模式，在这里可以和之前有桃心的同伴进行对话，对话结束后根据评价的不同使该同伴的FP量发生改变。当同伴的FP达到一定值的时候，在最后的对话过后可以欣赏到珍贵的插图！与同伴对话最高评价为ベストブレイク。如果同伴在战场上死掉的话会减少大量的好感度，所以最好不要让好感度高的同伴轻易死掉。

ラピス

类似于饰品一类的道具，加上在战斗结束后会随机获得增加各种能力的ラピス，所以在敌人只剩下最后一击的时进行存档，再不断读取中断记录就可以反复刷自己需要的ラピス了。



属性相生相克

游戏中存在火、水、风、木、光、暗六种不同的属性，每种属性都存在自己所对应的相生或者相克的属性。属性相克的情况下，攻击性法术会造成更大的伤害，但是回复性法术的威力则降低；属性相生的话，则有利于回复而不利于攻击，当然在游戏中用相克的属性攻击敌人会让战斗的压力减轻不少。

属性	相克	相生
光	暗	水
暗	光	风
火	水	木
水	火	光
风	木	暗
木	风	火

战斗系统

战斗中角色在行动完之后要选择自己所面对的方向，尽量不要让敌人绕到侧面或者背后进行攻击，这样受到的伤害和爆击率会增加，反之我方则要尽量攻击敌人的侧面和背面。在选择好攻击目标后会显示一个预判的命中率和伤害值，而实际的伤害值和预判显示的出入不大，这样我们就能更好的对攻击方式和攻击的角色进行取舍。



战斗中按下START键下方会出现四个选项，从左到右依次是：观察行动顺序、查看胜利失败条件、游戏设置、战场记录。战场记录读取后不会消失，对战斗苦手的玩家多多利用S/L大法吧。

DP

在攻击命中敌人或者杀死敌人时都能使DP槽增加，每增加100点就能蓄满一格DP水晶，在使用技能攻击时可以点击使用DP水晶来增加攻击力。DP水晶最大的作用在于可以让和魔女订下契约转化后的角色使用FD技能，再加上转化后有时间限制，所以尽量在有足够的DP水晶时再进行转化，这样才便于使用威力强大的FD技能。另外魔女本身也可以使用FD技能。



エンゲージ

战斗中和魔女订下契约后就可以进行转化，转化者会变成和签定契约的魔女一样的属性。转化的前提条件是要有魔女在场才行，不同的魔女所转化出来的效果也是不同的，不过这种效果在一段时间后会消失，消失后这场战斗中就不能再和该魔女进行转化了，不过可以和其他的魔女继续转化。换句话说，只要出场的魔女够多，主角就可以一直以エンゲージ状态应战。

魔女	属性	主角能力增加
アルティ	火	物理攻击上升
ルナルナ	水	魔法防御上升
サティ	风	回避速度上升
ポプリ	木	物理防御上升
ディア	光	命中率上升
ファティマ	暗	魔法攻击上升

©2008 Marvelous Entertainment Inc.

守护魔女的冒险

游戏剧情的推进方式很简单，只需要不断去没去过的地方即可。从第3章开始可以在王都的城下町广场接受依赖任务，每章都会有任务更新，特别是后期的任务能奖励商店里买不到的好东西。依赖任务是可以重复完成的，所以这是个练级拿宝的好地方。

悠久なるカルナヴァ PROLOGUE

胜利条件	打倒ラッシュ
失败条件	主角被击败

战术要点 游戏的第一战，属于训练关卡，主角的实力很强，冲上去和ラッシュ对砍就是，尽量在ラッシュ的侧面和背面用疾风斩攻击。

星华の夜 1 CHAPTER

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

战术要点 骑士团团长会作为不可操控角色支援我们，而且这一战完全可以看他一个人表演，不过为了经验还是从左边杀下去的好，注意BOSS的最后一刀别让团长给抢了。

Check
此战胜利后弓箭手リーナ、枪骑士ラッシュ、火魔女アルティ加入。

骑士の誓い 2 CHAPTER

胜利条件	打倒カレン
失败条件	己方全灭

战术要点 杂兵的实力平平，特别是机器人简直不堪一击，不过カレン的攻击力相当高，而且她的武器是远距离攻击的铳，建议把杂兵清干净之后再全体冲上去秒掉她，HP保持在70以上比较安全。

レヴ魔法协会 3 CHAPTER

胜利条件	打倒ファティマ
失败条件	己方全灭

战术要点 ファティマ的冰属性法术威力不大，需要注意的是火焰一样的杂兵，这种怪攻击力很低，但是它们在HP较少的时候会自爆，威力相当可观。战斗中一定要看清楚敌人的攻击顺序，在他们没行动之前逐个击破。

Check
过关之后火魔女アルティ脱离队伍。

托された使命 4 CHAPTER

胜利条件	打倒バルト
失败条件	己方全灭

战术要点 敌人中途会出现两波援军，不过实力确实一般，BOSS血多攻高，不过移动距离只有2，可以让弓箭手保持距离对它使用放风筝战术慢慢磨死。

Check
过关之后火魔女アルティ归队，闪光魔女ディア加入。

深绿の沢 5 CHAPTER

胜利条件	敌全灭
失败条件	フィル被击败

战术要点 本关的目的是保护フィル不被击败，由于一开始フィル就被3个敌人围攻，而且左右都有2名敌人进行阻碍，因此建议所有人从其中一边突破，帮フィル解围后再收拾剩下的敌人。必要时可以让フィル使用加血魔法来保证自身的安全。

Check
过关之后フィル加入。

始まりの场所 6 CHAPTER

胜利条件	打倒ジョジィ
失败条件	己方全灭

战术要点 这一关到处都是水，敌方的非飞行兵种和我方角色是不能走水路的，这点需要注意。BOSS的魔法伤害很高，对火魔女更是有加成伤害，注意随时保持火魔女的血量全满，之后再伺机用FD技能重创BOSS。

水と艺术の街 7 CHAPTER

胜利条件	打倒カレン
失败条件	己方全灭

战术要点 这关敌人的魔法师是一大阻碍，不过好在闪光魔女的物防和魔防都很高，可以让她去当靶子，我方弓箭手优先对付魔法师。到达平台下方后，カレン旁边会有3个弓箭手增援，一定要在准备妥当后再杀下去。

エニグマ Battle ① 8 CHAPTER

胜利条件	打倒ファティマ
失败条件	己方全灭

战术要点 一开始ルナルナ就会作为我方角色和主角以及アルティ一起强制出场，剩下的3个名额建议让新加入的キャパ、闪光魔女和ラッシュ出场。因为敌方BOSSファティマ会群体魔法和1级FD技，只有HP高的才不至于被秒，而ルナルナ自身的群体HP回复魔法也要好好利用。开局先把左边的敌人清掉，之后ファティマ会主动冲过来，可以无视HP和防御很高的骑士，直接杀掉ファティマ过关。

Check
战斗开始前キャパ加入，准备期间记得给他装备上道具以及ラピス。

エニグマ Battle ② 8 CHAPTER

胜利条件	打倒ジョジィ
失败条件	己方全灭

战术要点 这场战斗总体来说没之前一战难度大，不过这关的魔法师会群体魔法，走位的时候一定要把间隔拉开，BOSSジョジィ会使用魔法来降低我方角色的物理防御和魔法防御，建议把所有杂兵清干净后再集中火力对付它。战斗中途会出现一只20级的怪物作为敌人的援军出现，不过实力确实不咋样……

追忆と真实と 9 CHAPTER

胜利条件	打倒ポプリ
失败条件	主角被击败



战术要点 ポプリ一开始会使用增加"素早"的技能，再加上杂兵的能力也比较强，所以一开始最好退到后面等ポプリ自己冲上来。如果队伍中配置有魔女的话，一开始喝一瓶加DP的药（商店里有卖），等我方3名角色都能攻击到ポプリ的时候，配合强力FD技能就能一次性打败她，否则就只能慢慢和敌人磨。

另类好感度提升法
战斗中的活跃分子（杀敌最多的）在战斗结束后会在上屏显示出来，此时该角色的好感度也会增加。所以对话时尽量选择不擅长战斗的人来提升好感度，而那些杀敌多的人就在战场上博取他们的好感吧。

封印の地 10 CHAPTER

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

战术要点 敌人比较分散，可以引诱敌人自己过来然后逐个击破，对付魔法师时人员记得分散，火球在 HP 少的时候同样会自爆造成大伤害，算好行动顺序再攻击。战斗中敌人会有增援，不过威胁不大。

暗に集いしモノども Battle① 11 CHAPTER

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

战术要点 地图最上面的ノーマ会给自己使用增加攻击的魔法，如果不等待效果解除，就只有让 HP 高的同伴上去硬扛。战斗中会出现两批援军，绿色的骑士攻击力很高，不过很怕魔法，用魔女一口气便可消灭掉；飞行类杂兵左边的为物理攻击，右边的为魔法攻击，不过实力一般，只要及时把ノーマ和绿色骑士杀掉，战斗就没有什么难度了。

暗に集いしモノども Battle② 11 CHAPTER

胜利条件	打倒マティアス
失败条件	己方全灭

战术要点 虽然对方只有 3 个人，但都是 BOSS 级的，实力不容小觑，一定要在他们蓄满 DP 水晶前干掉，不然他们的 FD 技能可是能秒人的。建议优先解决掉ジョジィ，它的降攻击力技能非常讨厌，最后的マティアス实力强劲，不但有 FD 技能，还拥有吸血的招式，建议每人至少蓄满一格 DP 水晶后再一起攻上去秒掉他。

Check

此战后ラッシュ习得 FD 技。

葬送 12 CHAPTER

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

战术要点 由于右边的哥布林会沉默攻击，所以魔女暂时不要过去，而左边的法系怪物可以让远程攻击的同伴利用地形优势消灭掉。战斗中增援的敌人攻击很高，算好攻击顺序和距离一起冲上去迎击，不要忘记ラッシュ的 FD 技是非常强大的。

Check

战斗结束后要回到カルナヴァ王宫发展剧情，之后来到王都カルナヴァ的城门前进入战斗，另外从这章开始就可以和朋友进行通信对战了。

永久なる世界のために Battle① 13 CHAPTER

胜利条件	敌全灭
失败条件	ニルス被击败

战术要点 本关的主要目的是保护ニルス，敌人虽然攻击较高，但是还不至于可以秒杀我方队员，实在没把握就把两个有回复技能的角色都派上场。敌人增援中有会回复的角色，优先让弓箭手和魔女消灭掉，之后的物理系和法系援军就不足为惧了。

永久なる世界のために Battle② 13 CHAPTER

胜利条件	打倒ファティマ、ジョジィ
失败条件	己方全灭

战术要点 ポプリ一开始就有群体攻击魔法和给自己加速度的魔法，再加上她的物理攻击也很出色，可以着重培养。战斗中需要注意的还是两个 BOSS 的 FD 技能，最好在他们还没蓄满 DP 水晶的情况下集中消灭，如果之前ルナルナ学会了复活魔法，战斗就会变得轻松不少。

Check

战斗结束后到カルトゥーラ地方推进剧情。

アーツの记忆 14 CHAPTER

胜利条件	打倒ドンキーメカ
失败条件	己方全灭



战术要点 敌人只有一个，HP 相当多，而且物理防御很高，建议带上所有魔女用法术对付它。ルナルナ不要冲到太前面，要是她死了就没法复活其他人了。BOSS 的 FD 技能能轻松秒掉除ポプリ以外的其他魔女，而且普通攻击也会造成范围伤害，前进时一定要将人员分散开。

Check

本章过后リーナ学会 FD 技。

魔剑の主 Battle① 15 CHAPTER

胜利条件	打倒ファティマ、ジョジィ
失败条件	己方全灭

战术要点 ファティマ、ジョジィ的实力又有了显著提升，而且后方还会有一个物理伤害很高的援兵出现，所以一开始就朝ファティマ那边走，冲过去消灭掉就好办了，接下来可以蓄 DP 慢慢虐ジョジィ。

Check

战斗之前キャパ学会 FD 技。本章第 2 场战斗难度比较大，没有把握的可以先去接依赖任务提升等级到 LV18 以上再来挑战。

魔剑の主 Battle② 15 CHAPTER

胜利条件	マティアス
失败条件	己方全灭

战术要点 同样是只有 3 个人的 BOSS 战，不过这次的难度大了许多，首先地形上吃亏不说，ファティマ和ジョジィ刚开始就有 50 的 DP 值，而マティアス更是一开始就可以直接放 FD 技秒人。此战一定要带上ルナルナ，一开始先让一个人上去吸引ジョジィ的攻击，然后第一时间把他解决掉，注意不要走得离マティアス太近，不然他杀下来就不好办了。击败ファティマ之后，趁マティアス还没杀下来，争取每人蓄满至少一个 DP 水晶，然后就全力进攻吧。

Check

战斗结束后アルティ脱队。

风と冰の轮舞曲 Battle① 16 CHAPTER

胜利条件	打倒サティ
失败条件	主角被击败

战术要点 一开始主角处于不利状态，要尽快往下撤与同伴汇合，最好带上 HP250 恢复的道具以备不时之需。

风と冰の轮舞曲 Battle② 16 CHAPTER

胜利条件	打倒黒ロラン
失败条件	主角被击败

战术要点 一对一的单挑，如果带有恢复 DP 的道具会使战斗轻松不少。一开始不移动，让敌人主动走下来，然后绕到敌人背后攻击抢占先手。

节省游戏时间 非战斗界面时可以按 L 键使对话的速度加快，不过会因此失去不少乐趣。因为本作的剧情相当不错，而且各大声优们的精彩表演都穿插在剧情之中。

Check

战斗结束后サティ加入，主角通过试炼后成功转职。

言叶 17 CHAPTER

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

战术要点 这一关基本就是拿来试转职后主角实力的，怪物几乎都是以物理攻击为主，而且有好几批增援。不过转职后的主角实力大大增强，这些小怪是构不成威胁的，轻松便可过关。

决战 18 CHAPTER

胜利条件	打倒ファティマ、ジョジィ
失败条件	己方全灭

战术要点 一开始右边的怪会每回合自动回血，我们可以不管它们从左边走。ファティマ、ジョジィ还是老样子，不能让他们蓄满DP水晶，比较棘手的是有一个攻击力本身就很高，而且还可以给自己增加攻击力的怪物会跟他们一起行动，在这里建议让サティ给同伴使用增加敏捷的魔法，优先消灭掉ジョジィ，以避免其使用降低防御的技能，之后全体队员用FD技招呼ファティマ即可。

死者の门 Battle① 19 CHAPTER

胜利条件	打倒バルバ
失败条件	己方全灭

战术要点 杂兵实力平平，但是バルバ的各项能力近乎变态，只有靠强大的FD技来解决战斗。建议人员配置尽量派伤害输出高的同伴，而且负责复活的ルナルナ必须在场，因为BOSS的FD技能会造成600左右的伤害。战斗的原则是慢慢和BOSS磨，另外还需要注意BOSS的群体攻击技能。

死者の门 Battle② 19 CHAPTER

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

战术要点 一开始就径直往前走，因为敌人增援会在我方初始位置出现，而且绿色怪物的攻击很高且移动速度快，要是被它偷袭了就非常的危险。

真红の蔷薇 20 CHAPTER

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

战术要点 物理系敌人攻高血多不说，每回合还会自动回血，所以应优先对付法系怪物。主角可以用每回合回血的技能冲上去牵制物理系敌人，慢慢推进才能确保胜利。

Check

章节开始在王都カルナヴァ城门前发展剧情，之后来到カルトゥーラ进入战斗。

丧われし响き 21 CHAPTER

胜利条件	打倒バルバ
失败条件	己方全灭



战术要点 バルバ还是一样的强悍，不过这次我们占有地形优势，周围的水面让バルバ不容易靠近。抓紧时间清掉杂兵后就可以一起冲上去集中攻击。

Check

章节开始在カルサード地方发展剧情，过关后ジョジィ、カレン加入。

不浄なる铁锁 22 CHAPTER

胜利条件	到达脱出地点
失败条件	己方全灭

战术要点 本关的主要目的是脱出，所以ジョジィ的降防技能和カレン直线5格距离的超远射击都相当好用。虽然这关敌人援军很多，但是他们的站位过于集中，使用魔女们的范围魔法招呼他们即可。

无常 23 CHAPTER

胜利条件	打倒ガストン
失败条件	己方全灭

战术要点 铁犀骑士团长的攻击力很高，最好不要被他碰到，不然损失惨重。前面的杂兵清完后他会和后面的杂兵一起冲过来，不过好在他们的AO都偏低，集中攻击2轮就可以消灭掉他。

Check

本关过后ファティマ加入，到此所有魔女收集完成。

裁きの剑を反逆者に 24 CHAPTER

胜利条件	打倒シュタイナー
失败条件	己方全灭



战术要点 身为魔法骑士的贤鹿骑士团团长シュタイナー各项能力都很优秀，不过却有HP太少的缺陷，因此用FD技集中攻击并不难对付，另外他的AO较高，一定要看好行动顺序再攻击。本关的杂兵虽然都会中等范围的攻击魔法，但是如果攻击范围内的目标不足2人，他们是不会使用魔法攻击的，放心地让谜之战士冲上去消灭他们吧。

Check

本关谜之战士强制出场，她的实力很强，可以让她提升回避率后冲到前面去吸引火力；过关后银月の魔女加入。

忠诚 Battle① 25 CHAPTER

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭

战术要点 下方的怪物实力明显比上面的强，而且敌增援也会从下方出现，因此建议先往上走，清理完后再慢慢杀下去。下方的怪最好在敌增援部队赶上来前消灭掉，不然人海战术会吃不消，其中HP1800多的怪，如果带上ジョジィ会比较好对付。



DP使用心得 随着任务等级的提升，陆续可以使用2级、3级DP技，但是在这里并不推荐，因为每高一级就要多消耗一格DP水晶，但是攻击效果提升却不明显，远没有用3个1级DP技来得实在。

忠诚 Battle② 25 CHAPTER

胜利条件	敌全灭
失败条件	己方全灭



战术要点 这次要对付的是三位骑士团长，他们的能力都十分强，而我们的战术自然是各个击破。一开始我们要做的就是在锐鹰骑士团长赶过来之前灭掉シュタイナー，之后再杀掉锐鹰骑士团长，最后等ガストン自己上来送死即可，建议战前每人装备一个恢复 2 格 DP 水晶的道具（可以在商店买到）。

Check

章节开始后在王都カルナヴァ发展剧情，接着前往王宫进入战斗。

慈悲なる女王に花束を 26 CHAPTER

胜利条件	打倒バルバ
失败条件	己方全灭

战术要点 强大的バルバ再度复活，实力只增不减，杂兵还会每回合自动恢复 HP，比较棘手。需要注意的是敌人会有援军从右边的水池里出现，援军实力比较强，要留够人手来消灭它。至于强大的バルバ自然要用强大的 FD 技来解决，如果アルティ学会了复活的技能就可以使战斗变得非常轻松。

眠ねる大地 27 CHAPTER

胜利条件	打倒バルバ
失败条件	己方全灭

战术要点 バルバ的实力又变强大了不少，300 多的攻击力可以轻松秒杀掉 HP 低于 400 的我方角色，而且他的 FD 技更是可以轻松突破 4 位数的伤害。本关地形同样对我方不利，建议出战每人准备一瓶恢复 DP 的药，不然好不容易打了 BOSS 一半的血，很快就会被他两下攻击给吸回去。魔女方面一定要派アルティ和ポプリ出战，因为主角转化后可以得到攻击力和防御力提升的效果，便于扛过バルバ没 DP 的时期。本关难度比较大，实在打不过建议将等级提升到 LV32 以上再挑战。

深き暗のほとりで 28 CHAPTER

胜利条件	打倒ファティマ、ジョジィ
失败条件	己方全灭

战术要点 本关一开始主角和火魔女在离敌人很近的地方，记得先退回来和同伴汇合后再杀过去。另外本关不要让风魔女上场，因为法系怪物都是风属性的，让她上来根本打不动，下方出现的援军没什么难点，难点是跟随ファティマ一起出现的火球援军，HP 高不说，见人就自爆也很有威胁。

遺志を継ぐもの Battle① 29 CHAPTER

胜利条件	打倒バルバ
失败条件	己方全灭

战术要点 这场战斗没什么难度，杂兵的实力不是很强，援军会出现在 BOSS 左右两侧，而绿色的飞行怪则会出现在 BOSS 的旁边。建议让主角去吸引 BOSS 的注意，把它引到下边来便于集中攻击，同时可以避免被攻击高的绿色怪偷袭。另外バルバ一开始就有一格 DP 水晶，所以一定要派能复活的队员上场，或者装上几个复活道具，等バルバ用掉 DP 之后就可以安心地对付他了。

遺志を継ぐもの Battle② 29 CHAPTER

胜利条件	打倒バルバ
失败条件	己方全灭

战术要点 和バルバ的最后一战。建议把两位团长都派上来，因为魔女实在是太脆弱了。人物选择的时候把团长跟主角安排在一起，如果有固定伤害 1000 的道具不妨也带上，这会使战斗轻松很多。一开始バルバ会向主角这边冲过来，不用犹豫直接冲上去和它硬拼，杂兵初始位置离我们比较远，可以直接无视，以最快的速度灭掉 BOSS 才是关键。总之此战必须速战速决，越拖到后面对我方越不利。

通关特典

通关之后可以继承通关记录进行二周目游戏，二周目继承通关时的所有要素，包括金钱、等级、道具、好感度以及能够出场的人物，有兴趣的朋友可以尝试让冰影魔女来对抗冰影魔女。另外二周目所有状态全继承是为了让玩家更快地收集完所有的 CG 图片，因为 LAST BREAK 只能和三个人对话，也就是说要收集完所有人的 CG 至少要通关 4 次才行……

无垢なる魂の园 Battle① 30 CHAPTER

胜利条件	打倒エリシア
失败条件	己方全灭

战术要点 本关敌人援军出现的位置比较麻烦，要是边清杂兵边推进的话，敌人的第二波援军会刚好出现在离我方不远的后面。最好的办法还是躲在刚出来的位置等敌人过来送死，反正一段时间后エリシア会和アノヤ的影子一起冲下来。アノヤ的影子防御很低，但是回避却相当高，因此建议直接 FD 技秒杀掉，而エリシア的实力很弱，基本不足为惧。

无垢なる魂の园 Battle② 30 CHAPTER

胜利条件	打倒エリシア
失败条件	己方全灭



战术要点 终于到最后一战了，有什么好东西都拿出来用了吧。BOSS 的实力异常强大，HP 高达 7000，而且还会地图炮，被轰一下我方基本就废了，所以除了主角外的其他同伴千万不要跑到地图炮的攻击范围里去。此战最好派一名团长上来和主角一起吸引火力，其他人则远离地图炮的范围，而且站位要分散，不然会被落雷给秒掉。BOSS 每回合会回复 350 的 HP，所以用技能或 FD 技猛攻，争取速战速决，水、火两名魔女一定要带上，一来可以给主角提供转化的机会，二来可以复活死亡的角色。



通关感言 本作的流程不算长，剧情方面个人感觉还算比较出色的，而且每场战斗结束后的对话使各个人物的形象更加丰满了。游戏里配音的地方相当多，可以说在制作这款游戏的时候是花了不少心思，而且通关之后的继承要素也相当厚道，总的来说本作的优秀程度比起前作还是有很大的提高。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

“这次地震让我感慨万千。有时觉得人真的非常脆弱，一个个鲜活的生命，就在一瞬间化为游丝……从前天到今天的交替，仿佛是一条长河，一条生与死的界限。活着的灵魂惋惜，死去的灵魂无奈。彼岸的花朵在绽放中哭泣……我们只有愿逝者一路走好。”来自西安的藏月夜在地震发生后第一时间发来了画稿《希望》，以上文字来自他的Email。摘登在此，除了想要表达的对死难者的哀悼外，本刀觉得，从现在开始，珍惜清晨照进卧室的第一缕阳光；珍惜映在父母眼角的每一丝微笑；珍惜每次与爱人牵手时彼此掌心传来的悸动……或许是作为生者的我们，对逝者最好的告慰吧！



北京·张珂

张珂同学久违了。经过半年多的蛰伏，这次他给大家带来的是一幅来自《炽焰帝国》的精灵MM。作品除了在人物的刻画上保持了一贯的高水准外，背景绘制和整体氛围把握也都有大幅提高，属于不可多得的佳作。



上海·ALEX

一幅乍看起来颇具气势的《雪狮子装猎人亮相图》，但由于面目“慈厚”的雪狮子王与画面右侧的小“贱”猫友情出演，倒是为作品平添了几分搞怪风格，使画面整体效果显得妙趣横生。此外，作者对毛发质感的描绘非常出色，画中的雪狮子毛柔顺光滑，堪比高级皮草的光泽。

广州·小月生子

自从《鬼泣4》登场以来，但丁的酷大叔造型已经逐步被广大玩家们认可。此时再看当年那个“小脸儿嫩得掐得出水儿来”的少年，感觉还真是别有一番风味。但在此也要提醒作者，可以尝试为人物设计动作和背景，纯临摹对画技进步作用毕竟有限。





西安·藏月夜

“面对这场不可挽回的天灾，只有珍惜每一天，替逝者活着，安抚他们受伤的灵魂。祝愿他们在没有痛苦、没有寒冷的天堂中享受和煦温暖的阳光。这是我这幅《希望》中想要表达的话语。”藏月夜同学的话，说出了我们所有人的心声，让我们一起祈祷吧，为逝者，也为我们心中那份期许与希望！



南京·Kazuya

Kazuya兄这次盯上了《女神侧身像》，不过左图无论是人物带着一丝迷离的诡异眼神、画面的整体色彩搭配还是各类修饰元素的运用，都洋溢着浓郁的天野喜孝风格。看来通过作品向大师致敬，也许能更直接地表达画手的崇拜之情吧！



北京·王子怡

在《MHP2G》中，“可带猫出征”这一设定或许给广大猎人画手们带来了新灵感，于是在右图中，这群表情丰富、动作各异的小猫，几乎成了作品的主角，不过这只小肥羊是……

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品位热门流行



趁6月的大作还未杀到，本期的进行时各小编都纷纷利用起这个短暂的游戏空窗期，对以往一些游戏的研究进行最后的补完，还在为追求完美而苦恼的玩家这下终于能够完成自己的心愿了。这段时间掌机游戏同样是大家茶余饭后最佳的休闲伴侣，《海格力斯的荣光 魂之证明》以经典角色扮演游戏的姿态杀到NDS上，只要全身心投入游戏的话，各位玩家少不了要在上面耗费大量的时间，而PSP上《大力工头》这个之前并没有做太多宣传的街机移植游戏，也让编辑部的女性玩家玩得不亦乐乎，大家有兴趣的话不妨试试看。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn

攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗

少女们最终的精神领域

作为第三名加入的女主角，夏库莉精神领域探索的条件稍微复杂一些，无论玩家在之前的分支选择相信瑠珈还是克罗仙，只要在LV5精神领域探索的最后选择“パートナーとして护り続ける”（同时需满足瑠珈和克罗仙的精神领域探索没有到LV5）就能继续向更深的领域前进。



原名	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗
机种	PS2
类型	角色扮演

夏库莉路线指引

夏库莉的精神领域中有很多强制性的战斗（以下用◎表示），由于只有克罗仙和瑠珈两人出战，所以事先提升她们的能力或装备高性能的防具是绝对有必要的，如果在强制战斗中失败会强制退出精神领域。其中要进入LV8，必须分别完成LV7-C和LV7-P两条路线，而根据游戏中的提示，玩家可以重置LV7的探索进度来满足该要求。

LV1	最低DP：345
特殊对话	出现条件
初ダイブ后の感想	完成LV1的精神领域后
バクリ！？	调合出道具“铭果オボンタ”
少しは休ませて	夏库莉参加过10次以上的战斗
获得换装	长尺

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1★	校庭	100	–
2	男子寮	50	–
3	ナムの海	70	–
4	男子寮	75	–
5	ストーンヘンジ	50	–

★ウツムード彼女LV2［みつめるアイ］

LV2	最低DP：1070
特殊对话	出现条件
年龄は？	第一次进入ゆめみ野后
心配してるでしょ？	第一次进入ゆめみ野地下道后
コスチューム・1	装备长尺战斗3次以上
获得换装	スピリガンナー

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1★	人形屋	120（+500）	–
2	ナムの海	120	–
3	男子寮	120	–
4◎☆	教室	110	–
5	ストーンヘンジ	100	–

★ウツムード彼女LV3［死神デスちゃん］
☆私のしもべたちLV1［かわいいELMA］

LV3	最低DP：1370
特殊对话	出现条件
コスモスフィア・2	完成LV2的精神领域后
バクッた・1	完成LV2的精神领域后在カナカナ突堤获得
コスチューム・1	装备スピリガンナー战斗6次以上
心の护は？	完成LV3的精神领域后
获得换装	イモガール

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	校庭	180	–
2	教室	180	–
3	校庭	180	–
4	教室	180	–
5★	学园正门	220	–
6	ナムの海	110	–
7◎☆	繁华街	170	–
8	ストーンヘンジ	150	–

★ドリームダイバーLV1［ぴぃ］
☆私のしもべたちLV2［ゾドマすべしゃる］

LV4	最低DP：1010
特殊对话	出现条件
记忆力の违い	在ゆめみ野和タルガーナ决斗后
废墟じゃないの？	完成LV2的精神领域后在とろず屋获得
ジャクリの本棚	完成LV3的精神领域后在猫屋敷获得
バクッた・2	完成LV3的精神领域后在ラクシャク保养地获得
获得换装	サザンクロス

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	教室	220	–
2	繁华街	210	2
3◎★	繁华街	210	–
4	ナムの海	170	–
5	ストーンヘンジ	200	–

★私のしもべたちLV3［Go! ジャクリロボ］

LV5	最低DP：1180
特殊对话	出现条件
コスモスフィア・4	完成LV4的精神领域后
クローシェ亲卫队のこと・1	让50名以上的感染少女加入亲卫队
コスチューム・4	装备サザンクロス战斗6次以上
コスチューム・4	装备サザンクロス战斗6次以上
获得换装	OBOT

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	ナムの海	220	–
2	人形屋	240	–
3	男子寮	250	–
4◎★☆	ミュロス城	220	注
5	ストーンヘンジ	250	1

★私のしもべたちLV4［Go! ジャクリロボ］
☆ステキメディスンLV2［ぽんでーど］
注：返回现实世界后在宿屋和ジャクリ对话才能继续深入。

LV6	最低DP：2360/2510（+1550）
特殊对话	出现条件
顽张ってた	后期发生演说广场的事件后
风呂が好き	完成LV5的精神领域后调合出“フルーティバレット”
いっぱい话そう・1	与夏库莉发生过45次以上的特殊对话
コスチューム・5	装备OBOT战斗6次以上
获得换装	淑羽织

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	人形屋	170	–
2	繁华街	220（+700）	–
3	シルヴァホルン	330	注
4	ナムの海	340	–
5	学园正门	150	6B
6	シルヴァホルン	300	6A
6	シルヴァホルン	300	6B
7	ストーンヘンジ	300	–

注：选择1、1进入6A路线；选择1、2进入6B路线，之后选择第一项进入7-C；选择第二项消费1550DP进入7-P。

LV7-C	最低DP：3700
特殊对话	出现条件
普通のダイブ屋？	在ホッとスポット获得
心で感じろ！！	完成LV6的精神领域后调合出“多段变速バーニア”
大きい方が好き？	完成创造诗后发生过5次以上的沐浴事件
コスチューム・6	装备淑羽织战斗6次以上
バイナリ野の话・3	完成LV5的精神领域后
获得换装	ミュロス

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1★☆	叹きの崖	600（+1040）	–
2★	シルヴァホルン	560（+900）	–
3	叹きの崖	600	–

★ウツムード彼女LVE［グラトミー］
☆ステキメディスンLV3［ちゅう］
★ダークサイドLV2［心の槛］

LV7-P	最低DP：3940

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	处刑台	600	–
2★	ナムの海	500（+700）	–
3	处刑台	600（+1040）	–
4	ストーンヘンジ	500	–

★あの日のおもひでLV2［バブルバ］

LV8	最低DP：3890
特殊对话	出现条件
クローシェ亲卫队のこと・2	让80名以上的感染少女加入亲卫队
コスモスフィア・7A	完成LV7-C的精神领域后
コスモスフィア・7B	完成LV7-P的精神领域后
嫌がらせ计划	完成LV7-C的精神领域后调合出“デコレートメイル”
好きな服	完成LV7-P的精神领域后调合出りはんてん
获得换装	ピュアリチュアル

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1★	人形屋	700（+650）	–
2	ナムの海	740	–
3	シルヴァホルン	600	–
4	处刑台	700	–
5	ストーンヘンジ	500	–

★ドリームダイバーLV2［オナガレ］

LV9	最低DP：5000
特殊对话	出现条件
はいてほしい？	完成LV8的精神领域后调合出“チョコしまパンツ”
知的な男が好き	完成LV8的精神领域后调合出“メンズメガネ”
爱はラスボスを狂わせる	完成LV8的精神领域后调合出“リラルルステッキ”
コスモスフィア・8	完成LV8的精神领域后
コスチューム・8	装备ピュアリチュアル战斗6次以上
获得换装	ダークローズ

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	ナムの海	700	–
2	チャペル	800	–
3	教室	550（+1000）	2
4	チャペル	1000	–
5★	いのちの塔	450	–
6☆	ストーンヘンジ	500	–

★あの日のおもひでLV3［アルトネリコ］
☆ドリームダイバーLVE［幻真无悔断］

无双大蛇 魔王再临

演剧模式全关卡准确出现条件

原名：无双OROCHI 魔王再临
机种：PS2　类型：动作

202 期杂志已经为大家介绍了演剧模式全关卡的出现方法，现在官方也公开了准确的出现条件，和之前杂志上的差不多。不过既然有了完全准确的出现方法，还是重新介绍一遍会比较好。

关卡名	出现条件
大坂城之战	曹操、刘备、孙权的熟练度达到 50
樊城之战	织田信长、丰臣秀吉、德川家康的熟练度达到 50
合肥新城之战	打过故事模式吴 4 章严岛之战
严岛突破战	打过故事模式蜀终章五丈原之战
祁山之战	打过 3 个故事模式
小田原城决战	累计取得 15 个炼成素材
吴郡之战	打过 4 个故事模式
邪马台决战	累计取得 30 个炼成素材
荆州之战	打过 5 个故事模式
新城之战	初期即可选择

关卡名	出现条件
南中救出战	打过故事模式战国 4 章长坂之战
南中争霸战	打过故事模式魏 4 章冀城之战
冀州攻防战	累计打过 40 个故事模式的关卡
大坂湾之战	打过故事模式吴终章赤壁之战
汉水之战	打过故事模式魏终章官渡之战
上田城之战	甘宁、张辽、风魔小太郎的等级达到 99
九州之战	累计打过 20 个故事模式的关卡
本能寺之战	黄忠、夏侯渊、稻姬的等级达到 99
火河决战	初期即可选择
麦城之战	全角色的等级之和达到 1820 以上

关卡名	出现条件
四国之战	打过故事模式战国终章关原之战
下邳之战	打过故事模式远吕智 4 章合肥之战
陈仓之战	初期即可选择
庐山之战	全角色的等级之和达到 910 以上
长沙之战	累计打过 30 个故事模式的关卡
南中攻防战	全角色的等级之和达到 3640 以上
兖州之战	全角色的熟练度之和在 2730 以上
长谷堂之战	打过故事模式远吕智终章火河之战



原创壁纸模式的出现条件： 除了百百目鬼、牛鬼以外的角色全出现。

风之咏叹调的迷宫 经典动画回归游戏

原名：ダンジョン オブ ウインダリア
机种：NDS　类型：角色扮演

阳光成员 R

这款游戏是根据 1986 年上映的同名动画电影改编而成，由于时间太早可能现在知道这部电影的朋友并不多。游戏分为 4 个章节，以不同的人物视角来讲述整个游戏的剧情，辅以迷宫的形式来进行游戏的流程，而迷宫的难度也是中规中矩不需要费太多时间就可以完成，使游戏的流畅度得到了保证。在玩累了大作之后再来体验一下这款轻快的游戏也不失为一种享受。

系统介绍

按键	功能
十字键	控制方向
A	攻击
B	加速走路
X	进入道具界面
Y	整理道具／按住后人物可以随意转动方向
L	按住后就只能斜向移动
R	发射远程武器(需装备)



注：SELECT或者点击下屏可以在装备数据和地图显示间进行切换

游戏内容



本作为典型的"不可思议的迷宫"类游戏，迷宫里拣到的所有物品都是未鉴定的，但是在使用过一次之后，同类物品自动变成已鉴定过的物品；杖可以给敌人附加各种状态，至于效果嘛，最好鉴定后使用；陷阱只会对玩家造成一次效果，需要注意的是饥饿度，要是为 0 的话就直接 GAME OVER 了，一定要随时保持身上有吃的东西。游戏一共有 4 章，每一章都只有一个迷宫。虽然每个迷宫的难度和层数都有所增加，但是和其他同类游戏比起来本作的难度可以说是非常的低，我们可以轻松通过迷宫欣赏剧情。

评价与心得

这款只有 4M 大小的游戏虽然在游戏性上还有所欠缺，但是在剧情和音乐方面是值得称赞的。低沉伤感的音乐跟悲剧结尾的剧情配合得近乎完美，而在迷宫中慷慨激昂的音乐又让人有想向前冲的干劲，总之本作的音乐是这款游戏的一大亮点。每次迷宫通过之后会得到硬币作为奖励，而硬币可以在开始画面的メダルトレード里购买物品，购买之后以后每次开始迷宫时人物的身上就会有购买的物品，价值 5000 硬币的王の剣能力是相当变态的，入手此剑就可以轻松通过迷宫了。通关之后每一章都会追加隐藏迷宫，这个的难度和之前的迷宫完全是两个概念，绝对是喜欢挑战的玩家的绝好去处，而且很多怪物的图鉴也只有在这里才能收集到。

大力工头 晚霞大工物语 咱们工头有力量

原名：いくぜっ！源さん ～夕焼け大工物語～
机种：PSP　类型：动作

阳光成员 峰中幻想

《大力工头》系列"于上世纪 90 年代在大型电玩首度登场，时隔多年后，老牌经典游戏的最新作在 PSP 上发售，游戏是以横版动作过关为主，凭借 PSP 的强大机能，游戏的画面充满动感，而且人物造型可爱滑稽，

游戏的一些心得

进入关卡前要选择好适当的职业，如在海底的这一关就要转职成潜水员。而在一些关卡里面用合适的职业，能够起到迷惑敌人的作用，比如来到黑木组总部时，如果之前是选择"黑服"这职业，当敌人见到源先生两人会互相敬礼，并不会主动攻击，此时可以偷袭敌人，打他个措手不及。

源先生的女朋友美人蕉小姐是个料理达人，每次出发前都会准备好一份充满爱心的便当，亲手交给源先生。制作便当需要用到各种不同的素材，而且会根据美人蕉小姐的亲密度来决定便当是否制作成功，如果亲密度过低的话，会经常制作出失败的作品。便当效果一般是以增加主人公的能力为主，还有另外一种便当是可以随时切换职业，玩家喜欢带哪种便当上战场，在出发前可要考虑清楚。

游戏开始时只有"中级者向"和"上级者向"的难度，只要玩家在同一个关卡中失败的次数过多，就会出现"初心者"的难度，实在没办法通过关卡的话，可以适当的调整难度，当游戏通关一次后，就能够挑战最高的"超上级者向"难度。

对付一些强力的敌人和 BOSS 时，最好多使用特殊技，尤其是在高难度的情况下，因为特殊技可以秒杀大部分敌人，对 BOSS 能够造成重创，特殊技施放时都会有华丽的准备动作，由于有次数限制的缘故，发出的特殊技一定要百发百中，千万不要浪费了仅有的那么几次机会。

操作简介

游戏的操作简单易懂，主人公源先生的攻击方式分为两种：一种是可以把敌人打飞出版面的攻击，此攻击的威力较低，但是攻击迅速能够令敌人防不胜防；另一种是把敌人打飞到关卡背景里面，这样可以触发一些 NPC 角色的隐藏情节，有些关卡的 BOSS 也是要用到此种攻击才能对其造成伤害。游戏除了在关卡中消灭敌人外，还要帮助一些居民解决烦恼，只需把居民头顶上显示的烦恼打飞即可，而受到帮助的居民往往会用各种不同的方式来报答源先生。

游戏菜单简介	
移动	选择可以移动的场所，游戏共由12个关卡组成，随着玩家一个一个的完成关卡，可以到达的地方就会越来越多。
职业	游戏可供选择的职业一共有10个。游戏开始只能用大工这惟一的职业，但完成某些关卡后便会出现各种各样的职业，而每种职业都有特殊技，特殊技的威力巨大，对一些强力敌人或者BOSS时使用，会有事半功倍的效果，但特殊技在关卡中只能使用三次。
状态	这里可以查阅玩家的游戏时间、击破敌人数、下次目的地、上次吃过的便当、职业数、便当数、帮助居民解决烦恼数、纪念品数、黑木组组员数。这里的数字可以让玩家一目了然，知道自己当前所收集到的物品情况。
物置	里面能够查阅帮助居民解决烦恼的详细记录，纪念品一览表，和黑木组在关卡中登场的敌人情况。

海格力斯的荣光 魂之证明

当正统角色扮演游戏遇上触控操作



本作又是一款NDS上典型的慢热作品，如果你是钟情于传统角色扮演游戏的玩家，一开始可能会觉得战斗的节奏略显拖沓，不过使用对话框来显示战斗信息的方式却倍感亲切，但是只要耐心一点坚持下去，当“魔法和技能强化系统”出现后，你就会发现本作和触控操作的一个契合点，再配合装备、合成等各方面的要素，战斗反而会出现另一种新的乐趣。

原名	ヘラクレスの栄光～魂の证明～		
机种	NDS	类型	角色扮演



技能学习

既然是原汁原味的传统角色扮演游戏，人物基础能力的成长自然还是主要依靠等级的提升，而技能的学习则需要在冒险途中经过的神殿中参拜神像（调查神像前的纹章图案）得到技能的火种后，再在战斗中不断地累积经验值才行。

装备的妙用



本作的装备并不只是增加能力数值的一个道具，当我们进入系统菜单“战斗准备”下的“装备”界面后，将光标停留在道具上，点击屏幕右下角的X标记就能查看装备上附有的技能。这些技能包括战斗技能和被动技能两大类，在“スキル”界面中会人性化地为玩家显示装备所附带的战斗技能，只要玩家更换装备，之前的技能便不能再使用，所以在组合装备的时候会比较讲究，只要把握“实用的技能往往比高性能的装备来得重要”的原则就能在战斗中赢得更多先机。

材料收集与合成

除了战斗中敌人会掉落一些特殊的合成素材外，游戏中无论是迷宫还是村庄中，都能看到一些与当前场景不太“协调”的花花草草。用触控笔点击或靠近它们按A键就能进行材料的收集。另外在村庄的民屋中“翻箱倒柜”也能得到不少道具，不过从每次出现的提示看来，除非大家想当名副其实的“强盗”，没有什么太好的道具还是不要强行搜刮，避免以后出现某些不可能改变的分支事件。

技能与魔法强化



随着剧情的发展，游戏中会出现于“触控操作”结合最为紧密的强化系统，并且当玩家与神殿的妖精或特定的人物对话后，他们还会传授给主人公们各种强化的操作方法，所以游戏中的原则就是与每个NPC对话，不能放过任何一个有用的信息。在战斗中发动技能或魔法时，下屏幕会出现触控笔点击的提示，此时点击上半部分的“おまかせ”则放弃强化，直接使用技能原始的状态进行攻击；点击下半部分的“タッチペン”则进行强化界面，玩家只要根据画面的提示完成对应的操作就能使技能的威力达到170%，消耗相同的MP达到更大的攻击效果。

实用战斗技巧

①战斗中将敌人击败并不会直接死亡，而是存在“Over Kill”的设定，即玩家选择多个同伴攻击同一敌人时，如果第一名进攻的角色将敌人消灭，那么之后的同伴并不会切换攻击目标，而是会继续对死亡的敌人进行追击，当累积的伤害达到一定数值就会出现“Over Kill”的提示，同时最后攻击的同伴得到MP回复的奖励效果(此规则对最后一名敌人无效)。

②使用魔法除了消耗MP，还会减少各种属性的“エーテル”，威力越大，消耗得越多，虽然战斗中每个回合会对各属性的エーテル进行补充，不过玩家还是需要根据剩余量来进行必要的战术规划。另外游戏的属性相克关系比较特殊且不可逆：水→火→土→风→水，如果实在记不住，在战斗中选择属性攻击时，从敌人身上的图标也能看到是否存在伤害加成。(↑为伤害翻倍；↓为伤害减半)。

偶像大师 Live For You

最新BUG发现

原名	THE IDOLM@STER Live For You!		
机种	X360	类型	音乐

这款游戏大概只要2个多小时就能圆满，不过对于有爱的玩家来说，值得研究的地方并不少。除了反复挑战争取世界排名之外，观看不同服装＋不同角色＋不同歌曲的组合才是魅力所在，游戏还提供了很便利的编辑模式，这些都是杀时间的东西。最近有玩家研究出了令镜头不动的BUG，使得游戏又重新火热起来，本期就为大家介绍一下。



白云此之上

令镜头不动的BUG其实没什么用，充其量也就是能让玩家以平时看不到的角度来欣赏偶像们的歌舞。不过利用这个BUG，就能编辑出全新的影片。此外还有一些比较邪恶的用途，这里就不方便透露了。有三种方法可以实现这个BUG，具体如下——

简单固定

这个方法是最简单的。首先将演出调为摄影模式，这样在进入演出后马上按LB键或方向键变为MANUAL操作，之后别按任何键。这样当演出开始后，就会自动变为镜头固定的方式。启动BUG之后，玩家只能进行拍照的操作，其他操作均会令BUG无效。



每首歌镜头固定的位置都有所不同，有的是正面，有的是侧面，不能更改。此外《太阳のジェラシー》和《まっすぐ》这两首歌在三人组时无法固定。

远距离固定

将演出调为摄影模式，之后进入演出，等镜头拉到远距离时按START键选择重新开始，之后使用简单固定的BUG，成功后按A键使用应援。这样应援结束后就会变为远距离固定。

远距离固定时镜头仍会左右移动，但会始终保持远距离，可以将偶像们的每个动作都看得清清楚楚。同样的，进行任何切换镜头的操作后，此BUG就会失效。

近距离固定

这个秘技仅限于首次进入游戏时，一旦失败就要关机或退到用户界面重新来过。首先依然是用简单固定，然后等到能够按A键使用应援时，就立刻按A键发动应援。等应援结束后，镜头就会变为近距离固定。



近距离固定中同样不能进行任何切换镜头的操作。因为镜头拉得过近，经常会出现画面中无人的情况，此时可以按A键通过应援来进行调整。用这个BUG可以实现很多喜剧效果，如《GO MY WAY!!》的那句“YEAH——”。

本期博客



胜负师

一叶一菩提 一键一世界

胜负师发表于 2008.6B(总第204期)

写在前面 FOREWORD

对于这个明显的"标题党式"文章名，大家不必太过在意。当然，我也不希望自己忽悠了几百字后，大伙还不知道我要说些什么。直说吧，QTE，这就是今天我想与各位探讨的主题。

QTE，全称Quick Time Event，一般理解为一种考验玩家即时反应的系统，玩家要对游戏画面上突然出现的指令提示迅速作出反应，并在限定时间内按下相应的按键，以达成游戏中预设的目的或结果。QTE这种叫法据考出自"幻之神作"《莎木》，其实在不同的游戏中，QTE系统有着不同的称呼。比如在《战神》的官方攻略本中，就把即时按键系统叫做"MINI GAME"，实在是够没创意的。相比之下，还是QTE这个简单而琅琅上口的字母组合更加掷地有声，更容易被玩家接受，目前也的确流传甚广。



旧时代

说起QTE，就不得不提及"互动电影"这个上世纪的产物。在CD-ROM媒体在游戏领域兴起后的一段时间里，面对当时看来巨大到几乎用不完的容量，互动电影确实曾经风靡过一阵子。比如PS和SS的前辈3DO，拥有丰富的互动电影式游戏便是其一大特色。其中大部分作品的游戏形式是这样的：

你只需要观看一部真人或动画电影，基本不需要进行操作，屏幕上只会在固定时机出现硕大的按键提示，按键成功，游戏会继续进行下去；失败的话就意味着GAME OVER。比如说主角在攀岩，一块巨石突然落下，此时画面中出现了"→"的箭头符号，玩家及时按右方向键，主角随即潇洒地避开石块；如果没有及时按键，主角就会尖叫着被巨石砸入万丈深渊……

看似挺有趣，不过除了那一次的按键，整个过程并不受控制，你充当的只是一个欣赏者的角色，所谓"互动"其实相当有限。再加上互动电影的拍摄成本在当时来说还是比较高的，(因为要预设成功与失败两种情况)一部互动电影的长度一般不超过1小时，而QTE指令也都是固定的，哪怕反应再迟钝的人，只要在记住指令的情况下提前输入，也能顺利过关，或者说是顺利把电影看完。看过两次之后，此类游戏的重复价值便几乎为零。人们很快意识到，价格不菲的互动电影式游戏，其生命力却超不过两小时！而且互动体验方面所取得的乐趣，甚至不如直接观看一部中等投资的商业片。因此，互动电影的迅速没落也就顺理成章了。

从互动电影的失败来看，QTE并不能成为一款游戏的全部或是绝对的重点，这样会使互动与欣赏的比例失调，与游戏最重要的交互性、可操作性之间形成巨大的矛盾。我们可以看看在此道颇有造诣的作品，如《莎木》、《战神》、《生化4》等作品，QTE均是作为一种特色系统存在的，并没有让QTE作为系统的主轴出现。

现阶段

QTE在"后互动电影时代"的游戏中又有什么样的作用和效果呢？首先，QTE在游戏中一般会造成三种结果：第一，QTE指令输入失败，会强制GAME OVER，或给予相对较轻的惩罚；第二，如果失败，流程将无法进行下去，直到玩家成功为止；第三，失败与成功的结果相同，什么都不影响。

第一种结果传承自互动电影时代的QTE，《生化4》中就有大量这样的QTE。而在结果的处理上，只要失败过后，不至于让玩家退回一大段流程就行，扣一点体力之类的小惩罚，想必大部分人还是可以接受的。这种情况常见的处理方式是退到QTE指令之前，而在《天剑》中，失败时甚至连接关画面都没有，直接回到该段QTE开始前，玩家大可把所有的失败情况都看上一遍，再成功输入指令，这样的设计的确比较人性化。第二种结果与第一种其实还是比较相似的，这种情况在《战神》里比较常见，几乎所有的BOSS战均是如此，QTE失败，BOSS体力就会回复。第三种结果一般是为了剧情上的需要，比如"《战神》系列"每作中都有至少一处按不按都改变不了结局的QTE，基本都是为了体现命运的无力感，当然，这不是我们这次讨论的重点，就不再扩展开了。

QTE过程中，玩家输入指令影响的是结果，而不是过程，这一点和互动电影相比并没有区别。因此QTE的主要功能是增强游戏的观赏性，用预设好的画面、镜头、动作去体现普通操作无法实现的效果。像《战神》那样在BOSS战最后，以一段充满雄性美的QTE将BOSS彻底终结的同时，也将游戏气氛推向了高潮。但要做到高度的观赏性其实并不容易，咱们可以回想一下《战神Ⅱ》，其中最残暴的QTE当然是夹头，但最精彩的其实是斩杀肥美杜莎的那一段。这段QTE的动作设计出自《战神》的首席动画师之手，肥美杜莎的挣扎、反抗以及被斩首前一刹那的绝望，从身体动作到脸部表情都给予了极为细致的表现，欣赏的过程让人十分过瘾，这不是那些拙劣的模仿者可以达到的境界。在玩"战神LIKE"《恶灵骑士》时，往往到发动QTE时，主角只是做出个普通的打一拳或开一枪的动作，敌人就啪嗒倒地了。

尽管QTE的运用在《战神》之后已经有泛滥之势，但大部分还只是模仿或是廉价化QTE的表现形式，QTE本身并没有得到长足的发展。

新契机

那么，什么才能让QTE真正发展？动作设计的不断进步，还是电影化镜头的高超运用？这些的确可以在一定程度上达到预期的效果。但是，QTE对表演性、观赏性的强调所带来的负面作用依然如影随行。《战神》已经推出了三作，在可重复性上的缺陷也越来越明显，这与QTE在游戏中的广泛应用不无关系。同样的QTE动作，第一次看是震撼，第二次算是品味细节，可三次过后呢？QTE预设了过程与结果，其限制与缺点一如互动电影时代，《战神Ⅲ》如果不能在可重复性，或者说是在QTE系统上寻求新的突破，那么系列的前景可能就此蒙上阴影。

不久前，当我看到《谍影重重》试玩版的时候，我突然意识到，就像哥伦布发现新大陆一样，游戏制作者中已经有人为QTE寻找到了新的出路，这也是这篇博客的起因。QTE最大的问题不就是过程的单一性么？如果为这个过程增加随机要素，就可以在很大程度上改变这种局面。《谍影重重》是一款播放CG动画都会掉帧的游戏，但在QTE的设计思路上却十分独到。必杀攻击的演出效果并不是固定的，而是在一定程度上实现了与环境的互动。比如对同一种敌人使用必杀，在桌子旁发动就是把敌人的脑袋往桌上撞，在空地上就是一套拳脚的组合攻击，如果身边有灭火器，还会拿下来猛地给敌人来上那么一下。也就是说，程序会根据地形、敌我双方位置、距离等要素，选择若干表演方式中的一种，同时配以快速的镜头切换，变化和随机性也因此而产生。这款游戏的试玩版我玩了十来遍，几乎每次都会看到新的表演动作，也就有了常玩常新的"错觉"。当然，我也明白，这些动作依然是预设的，不过是种类变多罢了，但对于长期陷入瓶颈的QTE来说，这已经像登月的阿姆斯特朗那样，跨出了关键性的一步。反正游戏6月3日就卖了，我们大可体验一番。哪怕这《谍影重重》和众多电影改编游戏一样又是个"雷"，只要被炸得有收获，那又何妨呢？

QTE就像游戏史上不断涌现出的流行元素一样，经历过兴与衰。在逢遇第二春后不久，模仿泛滥成风也让它渐渐失去了原有的色彩。但从一些勇敢的实验者身上，已经发现了一些新的契机。也许下一次的按键，我们便能看到一个崭新的世界。

最近发表 LATEST TOPICS

和大家说件事儿
ACE飞行员发表于2008.5B(总第202期)

爱情友情提示
胜负师发表于2008.4B(总第200期)

最近回复 LATEST COMMENTS

RE：一叶一菩提，一键一世界
【2008-5-25 10:07:45 By：ACE飞行员】
跳出固有的框架，更高的互动性，更丰富的动作变化以及大量随机事件的引入……我想"QTE系统"还是大有可为的。

RE：一叶一菩提，一键一世界
【2008-5-25 10:08:12 By：炎骑士】
啥时候《马里奥》里也能来上几个QTE。顶"？"的时候按照提示出道具，按对了键出蘑菇，不按键出花，按错了出毒蘑菇……





“因为玩PS2的时候年纪不大，基本完全看不懂日文，就知道顺着提示一个劲往前走剧情，所以现在回头看看，虽然玩了很多游戏，但是事实上连这些游戏在说什么都不知道。”——这是在两个月前收到的一封电子邮件，仔细想想这封信上的话确实没错，打通了游戏，却不知道游戏究竟是什么内容的事情时有发生，所以从上期开始我们就增加了一个“剧情赏析”的栏目，为大家回顾PS2游戏的经典剧情。如果读者有想和大家一起分享自己喜欢的游戏剧情，也欢迎随时投稿给我们。

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

★Capcom公司日前发表了PS2格斗新作《战国BASARA X》的最新情报，本作由人气2D格斗游戏“《GGXX》系列”的开发公司Arc System Work与Capcom公司联合开发，游戏角色全部来自Capcom公司人气动作游戏“《战国BASARA》系列”。作为PS2版的新要素，本作将在街机版的基础上增加新的游戏模式“联系模式”和“挑战模式”，并将追加两位全新的角色片仓小十郎和竹中半兵卫。



★日前，Vivendi Games公布了将电影《木乃伊3 龙帝之陵》改编为游戏的计划。据悉，游戏版将会有一点《印第安纳·琼斯》和《波斯王子》的影子，目前正由经验丰富的Sierra Entertainment进行开发。游戏将会直接和电影相关，并推出PS2、Wii和NDS版。Eurocom Studios（《加勒比海盗3 世界尽头》的制作组）将会负责家用机版本的《木乃伊3》的开发。而A2M小组则会开发游戏的NDS版本。本作是一款第三人称冒险游戏，玩家将会扮演电影的主角和龙帝的守卫们斗智斗勇，并体验到射击游戏和动作搏斗的乐趣，同时，游戏还将加入一定的解谜元素。



★Activision主管发行事务的首席执行官Mike Griffith近日宣布，《使命召唤5》除了会登陆PS3、X360、PC和NDS这4个《使命召唤4》的对应平台以外，还会同时推出PS2和Wii版，这也是时隔两年之后该系列再次回归这两个平台。

宿命的英雄——《宿命传说2》

PS2剧情赏析

文：阳光成员 Jackal0419

原名	Tales Of Destiny2
厂商	Namco
类型	角色扮演

英雄到底是什么呢？拯救了世界就是英雄？帮助了大家就是英雄？怎样才会成为真正的英雄？

或许每个人都期盼着成为英雄，在数百甚至数千年后被白发苍苍的长者以崇敬的口气提起，但是，英雄并不只是这样，《宿命传说2》就是这样一款关于英雄的游戏，在它的诠释下，英雄这个自角色扮演游戏存在就开始被广泛使用的词汇真正地走入了我们的心中。

一千多年前，代表特殊能量的彗星撞上了星球，造成了漫长的冰河时期。需要太阳光的人们从彗星残留的物质创造了“透镜”，成为了能量之源，并由此创造了空中都市，居住在空中都市的天上人统治了地上人，天上人用地上攻击兵器镇压地上人，终于由此爆发了天地战争。

厌恶天上人思想的人们逃亡到了地上，他们利用自己的智慧和能力，终于利用透镜技术开发了最终兵器与空中都市对抗。结局是空中都市在最终兵器攻击下陷落，沉落到深深的海底中。

经过了漫长的岁月，天地战争成为传说，沉睡着的最终兵器即将苏醒……而在空中之城重新回来的时候，是斯坦和露蒂等人挽救了世界，因此他们被人称为“英雄”。在那之后，世界慢慢开始了复兴，但是由于外壳崩溃的影响，完全恢复到原来的样子恐怕还要花上一段时间。

在以后的日子里可能大家会迷茫，会失败，会感到痛苦和失落，但是大家必须依靠自己的力量活下去。是世界选择了斯坦露蒂等人，将未来托付给他们，虽然他们不太可靠，但相信神会在遥远的天空下守护他们，而他们也会负起责任，英雄的责任！



时间静静流逝，就这样，和平的时光在人们都没有觉察到的时候即将逝去。

本作舞台是前作18年后的世界，主人公是前作主人公斯坦的儿子凯伊路·迪纳敏斯，故事从幼时被凯伊路称为哥哥的罗尼·迪纳敏斯回到露蒂所开设的孤儿院开始，罗尼以寻找巨大的透镜为理由让凯伊路一起冒险，然而，在兰格那遗迹的内部找到了巨大的透镜后，凯伊路轻轻地用手触模时透镜突然破裂，从中出现了不可思议的少女莉亚拉，从此开始了凯伊路的冒险……

与父亲不同，对于英雄凯伊路有着自己的想法：英雄到底是什么呢？拯救了世界就是英雄？帮助了大家就是英雄？十八年前爸爸他们确实拯救了世界，但是现在这个世界能够和平长存，绝不只是因为有英雄而已，那个答案，他想要去寻找出来，他总有一种预感，在那边，有什么，有谁，正在等着他……

抱着这样的信念，一直希望成为和父亲一样伟大，不，比父亲还要伟大的英雄的凯伊路在旅途中渐渐明白了英雄的真谛，英雄的真谛是选择与牺牲，是努力与坚持，是抉择与希望……最终，凯伊路在世界与心爱的人中做出自己的选择，像父母一样成为了拯救世界的英雄。

从剧情上来说，本作的叙事是一代的传承，“子承父业，拯救世界”是宿命系列的中心主旨。情节深入人心，很感人，容易在人们心中产生关于英雄定义的共鸣。加上本作又推出了中文版，让我们实在没有理由拒绝这一款不可不玩的游戏。至于游戏战斗系统和收集要素，隐藏要素等方面都较前作有了很大的改良，这就需要玩家细心和耐心地体会了。

Simple特典 闯入怪兽领域的少女《SIMPLE2000 Vol.50 THE 大美人》



一直以来，特摄片和怪兽片都是诸如哥斯拉这种巨大怪兽的天下，但是在这款游戏中，在城市中踩倒房屋的巨大入侵者却不是一只暴躁的怪兽，而是一个曲线婀娜的比基尼少女，这款在恶趣味中又让人大为吃惊的小品级游戏，就是《SIMPLE2000 Vol.50 THE 大美人》。

游戏以直截了当的方式揭开了序幕：在日本冲绳附近突然出现了一个人型巨大生物，当自卫队赶去进行紧急调查的时候，发现了一个令人惊讶的事实——这个巨大人型生物的DNA居然有99.99%与前来海滩拍摄封面照片的美少女泳装偶像双叶理保一致，而她为什么会变成这样的原因……居然是由于被外星生物蛰了一下。总之，为了阻止她的行动，玩家要操作各种各样的战斗机、战车、直升机对巨大的双叶理保进行攻击，以挽救城市与少女的生命，游戏一共分成了6话，关卡的要求也相当恶搞，都是些譬如“测量巨大少女的三围”、“使用麻醉飞弹射击少女全身”等等有些擦边球的任务，让玩家可以一边欣赏“Simple系列”吉祥物双叶理保的身材，一边愉快地游戏。

“Simple系列”的吉祥物

虽然每款游戏的制作成本都不高，也很少有卖得火爆的作品，不过既然拥有廉价和系列这两个优势，D3 Publisher也为自己的廉价系列设计了一个可爱的虚拟偶像，作为吉祥物在很多游戏中出现，这个吉祥物就是以身穿浅蓝色比基尼为特点，身材曼妙的泳装偶像双叶理保。



▲麻将游戏中的双叶理保。

双叶理保最早出现在2001年4月5日发售的一款恋爱模拟游戏中，之后又陆续在D3 Publisher制作的游戏中出现，目前她所出现过的游戏累计已经达到了20款左右，算是D3 Publisher力推的系列吉祥物。

不过作为吉祥物出现的双叶理保本身却并不那么幸运，她在D3 Publisher的游戏中出演的角色时常都比较尴尬，除了被外星人变得巨大化遭受军队袭击，或是被迫与其他美女生死决斗之外，还曾在《御姐武戏》中作为隐藏人物登场，演绎一个在黑暗的未来都市中被逼疯的少女。另外，在一款D3 Publisher制作的不属于“Simple系列”的游戏中，双叶理保则被揭露了14岁成为偶像前的青涩时光，玩家可以在游戏中自由调整视线随便观察身着清凉服装的双叶，可以说为D3 Publisher作了莫大的贡献，目前D3 Publisher还为其设置了专门的个人网站，看来是想好好再炒作一下她呢。



▲一张恶搞《SIMPLE2000 Vol.50 大美人》的新闻剪报，剪报上的两张游戏封面分别是《双叶理保14岁》、《双叶理保10岁》……

PS2游戏推荐 “《女神异闻录》系列”

最近PS2上最受期待的作品之一无疑就是最近公布的《女神异闻录4》了，游戏中相互交错的“平常”与“不平常”正是其最大的魅力所在，而这种在“现实的生活中描绘不现实的一面”也是《女神异闻录》系列”的独特特色，不过在游玩最新作之前，不如让我们先重温一下PS2上的前两作吧。

《女神异闻录3》





“《女神异闻录》系列”早在PS时代就是非常有名的游戏系列，不过在前作《女神异闻录 罪》和《女神异闻录 罚》发售之后，直到7年之后的2006年才发售了系列的第三部作品《女神异闻录3》，游戏描述了失去双亲的主角转校进入了私立月光馆学园的高中部，不久之后就被怪物“影”所袭击，从而觉醒了隐藏在体内的Persona能力，也因为这个契机，主角得以知道了这个世界被掩盖的另一面。本作的世界观设定非常独特，在正常世界的一天24小时之外，还有一天与另一天之间隐藏的时间——一个小时的“影时间”，“影”就是那个世界的居民，在影时间中，普通人会变成棺柩形并失去这段时间的记忆，但是有一少部分人在影时间还保持着人的形态，那些人的精神会被“影”所吞噬并成为影人，而主角拥有的特殊能力就可以与“影”战斗并解救受到侵害的人类。

本作采取了全新的世界观设定、游戏系统及故事背景，在游戏中加入了大量流行化的要素，并采用了新的人设师副岛成记担任角色设计及专用Persona设计，剧情也较之前作的阴暗晦涩进行了变革，风格上大幅贴近年轻人群与主流市场，在海内外市场都获得了一致好评。

《女神异闻录3 FES》



“FES”是Festival（节日）的缩写，本作可以算是答谢《女神异闻录3》玩家的一份厚礼——《女神异闻录3》的强化版。

本作是Atlus在总结了玩家的意见和请求后，对于原作进行了彻底的进化，不仅增加了新系统、新剧情、新影像等要素，还精心制作了原作中不曾有过的讲述“最终战”之后的新故事，也就是说可以从中看到前作真正的最终结局。

虽说本作是强化版，不过游戏的内容也十分丰富，还收录了《女神异闻录3》结束后的新故事“后日谈”，描写了所有战斗终结后，发生在私立月光馆学园特别课外活动部成员之间的故事：虽然使人类陷入破灭危机的“影时间”问题已经解决，但是新的危机出现了。



本作的主角是一个新登场的机器人Aegis，因此也可以说是解明Aegis秘密的“Aegis篇”，新故事对原作中的故事进行了内容上的补完，而游戏的时间在30小时以上，可以说是相当有诚意的一作。

PS2瞩目速报

★Ascii Media Works公司宣布将把日本人气恋爱小说《乃木坂春香的秘密（乃木坂春香の秘密）》游戏化，游戏名为《乃木坂春香的秘密 Cosplay开始啦》，预定于2008年夏季发售。《乃木坂春香的秘密》描写了暗地里是个OTAKU的大小姐乃木坂春香和普通高中生绫濑裕人的恋爱喜剧故事，在小说获得热销的基础上还被改编成动画作品播出，此次的游戏版将描写裕人与春香挑战Cosplay大会的有趣故事。



★近期，《新世纪福音战士 战斗交响曲》公布了几张新的游戏图片，从图片看来游戏的完成度已经比较高。本作是由Broccolt和Gainax合作开发的一款动作游戏，主要内容是让玩家驾驶EVA与来袭的使徒进行决战，完成共6个舞台的任务，除了原作的内容之外，游戏还加入了部分原创的要素，预定于6月28日发售。除了本作之外，Dthree株式会社决定将广受好评的老虎机游戏《CR 新世纪福音战士 使徒再临》在PS2和NDS上推出，PS2版预定于6月26日发售。



★花梨将于5月22日发售PS2女性向冒险游戏《公主噩梦》，本作是该公司于2007年4月发售的PC版同名恋爱冒险游戏的移植作品，描述了一个114岁的吸血鬼少女为了躲避法王厅的追杀，和父亲哥哥一起来到东京避难并进入了圣学园的夜间部，体会到了充满爱与友情的青春故事。本作的画面非常唯美，且声优阵容也非常华丽。



360全方位

栏目主持 纱迦

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向 为您全方位了解X360铺平畅通之路



6月5日，忍龙再临！

我对这个系列向来有着极高的好感，从FC时代起我便是系列的死忠。而这个系列也很争气，经过十多年后于Xbox上复活，既赢得了老玩家的感动，又获得了新玩家的认同。印象中“复活”得这么成功的游戏，貌似还真没几个。从目前来看，2代和1代感觉差不多，打斗环节一流，故事性稍差，好在这个也并不重要。别的貌似就没必要再说了，过一两天大家都能玩到了，而下期杂志应该就会有攻略了，后续的研究、热血最强也会一并跟上，还望各位“软饭”多多捧场！至于纱迦么，就争取写个全成就速成法吧，呵呵。

编辑360日记



狙神出世

以前看过一个《使命召唤4 现代战争》的视频，片子里那个人的狙击本事真是枪法如神，基本上从不举枪开镜，不管多远都是直接一枪秒杀。虽然我知道这段视频是经过剪辑的，只留了作者过五关的精彩场面，走麦城的片段全部被剪了，但当时依然把我忽悠得一愣一愣的，心想如果我练成这个本事就太强了。

三天前的下午，我正在和泰坦商讨工作，多边形不由分说地拿起泰坦的手机，贴了一个东西在屏幕上。看到泰坦正在发火，多边形嬉皮笑脸地说：“没关系，一撕就掉，没有痕迹。”我拿起手机一看，是一个随意贴式的东西，不过材料比较特殊，粘得挺牢，撕下来也很方便，不会留下任何痕迹。我当场就萌生了一个罪恶的念头，于是就向多边形讨了过来。

回家之后，我把那个随意贴剪成一个小小的圆形，然后进入《COD4》游戏，把圆形贴在屏幕正中央的靶心处——聪明的读者大概已经猜到我要干什么了——没错！从此以后，就算我不举枪，也可以轻松瞄准敌人！这一招是原来从《CS》里学来的，当时在显示器上画圆点、贴不干胶，不过对屏幕有损害，现在用这种随意贴就不怕了！

接下来我试了一下狙击枪，感觉尚可，不开镜尽管打远距离还是有误差，但中近距离还算精准。经过一番练习，我便端起狙击枪开始表演了，很快就有几个老外死于我的枪下。开始老外还没什么反应，等到死亡回放时众老外看到我不开镜直接打的神技，无不佩服得五体投地，耳机里全是一片赞誉之词。乐得我手舞足蹈，一边继续着“神狙”，一边口中学李小龙“阿舅阿舅”地尖叫，当真是豪情万丈。

其实盲狙的准确度远不如开镜，所以这冒牌狙神当了几回，被打死的次数倒比杀人数多了不少，所以很快我就放弃了。不过感觉还是挺不错的，在此也希望所有和我对战的人都不要跳过死亡回放，以免错过了狙神的精彩表演呐！（笑）

［文：纱迦　插图：木仙］

360拍案　大嘴VS.喷子



微软游戏工作室总裁Shane Kim经常有惊人之语出现，去年他曾经很神秘地对记者透露：“《生化危机5》也会有X360版！”结果被记者毫不客气地告知：“我们2006年就知道了！”最近Shane Kim又频频放话，首先是在被记者问及传闻中的X360动作感应手柄时，他说他从来就没有听说过这回事，并指出：任天堂主机卖得好，不如任天堂游戏好——Wii不利于第三方健康发展。

以上的发言还算中肯，不过一周后他在受邀对4月美国游戏市场销量统计报告作出评价时，推翻了自己以前所说的“谁先卖到一千万台谁就赢”观点，改成“谁先卖到1亿台主机，才是最后的赢家”。谁都知道此举是针对任天堂的Wii而言的，Wii虽然卖得最晚，但后劲最足，不但超越了PS3，连早卖一年的X360也已超过，因此Shane Kim才更新了自己的观点。

记得小时候玩划拳游戏，我若是输了就改三局两胜，再败之后改为五局三胜，依次类推，直至胜利为止。过程不重要，结果是“赢”就行。

Tecmo的Team Ninja负责人坂垣伴信是出了名的“喷子”，他对《铁拳》系列”的抨击最为有名。随着他的名气越来越大，他心目中的烂游戏名单也越来越长，去年《鬼泣4》、《天剑》都“荣幸地”跻身于他心目中的烂游戏名单，而最近这份名单上又增加了本厂的《忍者龙剑传Σ》。不过坂垣并不是一味谩骂，他认为这部作品只是照搬他的原作，缺乏创新和变化，和即将推出的2代相比一钱不值。虽说此举颇有炒作之嫌，不过连自家作品都骂的行为，着实体现了喷子的风范。

那么坂垣伴信有没有自己佩服的人呢？最近坂垣公布了答案：他在接受媒体采访时盛赞《横行霸道Ⅳ》及其开发商Rockstar。坂垣对《横行霸道Ⅳ》给予了高度评价，他认为：把这个系列当作是暴力游戏代表的人并不了解开发者付出的心血。他还提醒玩家留心游戏中的细节，并说业内没有哪家开发商比Rockstar更有职业精神。



尽管全球疯卖、饱受好评的《横行霸道Ⅳ》并不缺这几句赞美之词，但也足以说明《横行霸道Ⅳ》的成功了。

360成就犯

不知从何时开始，从LIVE上下载追加包从而提高成就点数上限的现象开始普及。老的不说，光是近期就有《失落的奥德赛》（1100点）、《战国无双2》（1250点）等多款游戏。老实说这个设定还是相当令我赞赏的，毕竟这些追加包都是要钱的，付费后除了比单机玩家多一些内容外，成就点数的上限也有所增加，这无疑会让玩家越发觉得这钱掏得真值。拿到LIVE一显摆，大家一看到你的成就点数居然过了1000大关，自然也知道你是铁杆死忠兼实力男（或实力女）。

从目前来看，单个游戏的成就点数上限还没有突破1250点的，不知这一记录未来会被谁打破。不过追加包追加的点数超过250点的倒是有，比如《教父》追加的点数就高达415点。可能有玩家会问，《教父》又不是ARCADE游戏，为何本来的成就点数加上这415点后上限还未突破1250点呢？答案很简单，做做减法就知道了：1250−415=835，原来《教父》本来的成就点数上限为835点！

这个设定着实让我等成就犯哑口无言，看来设计游戏的人完全不懂得成就犯的心理，如果他们当时把游戏的上限设为普通的1000点，那么现在加上追加包后上限就会变为1415点，是全X360游戏之冠。总之这个事很让人无话就是了……

360加工厂



著名游戏论坛Llamma的玩友为我们带来了一款超酷的鳄鱼皮X360。原始的质感加上恐怖的眼睛，光是看起来都让人不寒而栗。整台机器看起来就和一件高贵的工艺品一样，但包得这么严实的话，恐怕机器也更容易三红吧？看来这台机器的观赏价值远大于使用价值。



360大事记

极其珍贵的"和平"主机



本月初比尔·盖茨会见韩国总统李明博时，向其赠送了一台极其珍贵的X360主机。这台主机由韩国传统工艺珠母贝（mother of pearl）装饰而成，由以珠母贝工艺闻名的韩国Gookbo公司的老板金荣俊亲手打造。该主机外部用珠母贝镶嵌成鲜花和蝴蝶的图形，据称这些图案代表忍耐和毅力，因此该主机被命名为和平（peace）。"和平"在全世界仅有100台，全部机器都将以VIP礼品的形式，由比尔·盖茨赠送给世界各地的达官贵人。要是正在阅读此文的你能搞到一台，那可真是发了。

XBLA游戏的革命

根据Next-Gen、IGN等知名网站透露的消息，微软最近将对XBLA（注）游戏进行改革。主要内容有：

1. 对XBLA游戏的容量限制提升至350MB。
2. XBLA游戏的售价最高可达1600点微软点数（约合人民币150元）。
3. 未来对于上市超过半年、主要媒体评分低于65%、试玩后购买的比例小于6%的XBLA游戏，将会从卖场中撤除。
4. 微软计划对XBLA游戏的数字授权规则进行修改，让玩家在更改主机后，无需联上Xbox LIVE即可进行游戏。

这4点中最吸引人的当属第1、4两点。通过《恶魔城X 月下夜想曲》事件之后，越来越多的呼声要求微软放开限制，据称《街头霸王II Turbo 高清版》的容量就已达到了250MB，未来还会有昔日DC上的满分经典之作《灵魂能力》登场，放开限制可谓众望所归。至于改变XBLA游戏的数字授权之举，就更是民心所向了。

X360有害健康？

绿色和平组织再次乱入主机大战！在上次抽查中，任天堂因为未按规定递交报告，被毫不留情地打了个零分。在本次抽查中，X360的电源线被查出最高含有27.5%（质量比）的邻苯二甲酰化物，而在手柄中同样含有低量的有毒溴物质。不过数据归数据，目前没有任何证据表明这些有毒物质会危害玩家健康（当然玩家服用就另当别论）。而且另外两家也没什么好结果，PS3的AV线、风扇组件和手柄，以及Wii主机组件均含有邻苯二甲酰化物以及有毒溴物质。

★近期跳槽的游戏：《生化奇兵》（移植PS3）；近期跳槽失败的游戏：《美丽的块魂》（Wii版传言取消）。

★有关X360主机的新传言：双65纳米版本主机将于9月在欧洲上市。

★微软Xbox LIVE部门的总经理Marc Whitten在接受Next-Gen网站的采访时表示，今年不会有春季更新。

★Codemasters的《极速房车赛 方格旗》的DEMO下载次数已经突破百万大关，厂商极为满意。上一个突破百万下载量的DEMO是《鬼泣4》，该作目前全球销量已超过200万。

★有确切消息称《无尽的未知》的美版上市时间为9月2日。喜欢日式角色扮演游戏的玩家应该考虑购买X360了！



何将军知道你喜欢RPG，早就劝你买360了！（设计台词）

360热线

台州 季风：你好，我有一个问题想问主持人。我去年4月通过信用卡办理了一年Xbox LIVE金会员，一直用得挺爽的。今年3月，我的信用卡到了期，当时我也没多想，只是继续玩着X360。但今天我发现，我已经上不了LIVE了，我一上LIVE，就显示我的付款选项需要更改，不能登录LIVE。我知道肯定是我信用卡到期的问题，但问题是：我要上LIVE就得进入账户管理来更改付款选项，而我要进入账户管理就得先登录LIVE，这TM不是悖论吗？我所有的成就点数和游戏记录都是这个账户的，我可不想更改啊！听说找账户所在地的Xbox分部打电话可以解决这个问题，但那个账户是日本的，我的日语一塌糊涂，而且也找不到日语口语好的朋友，这怎么办啊！



你是热线开张以来第一位客人，欢迎欢迎！像你所说的这个情况，除了打电话外还有别的解决方法：首先你要登录Xbox官网，注意不同地区有不同的官网，比如日服就要上日本官网（http://www.xbox.com/ja-JP/）。在官网你可更改你新的付款方式，这样就不用为进不了账户管理而发愁了。

但比较麻烦的是，现在很多信用卡都不能用在日服上，所以就算你有新的信用卡，恐怕也无用武之地。这个时候你就要通过网站的邮件系统发出询问，你找一个会日语的朋友帮你写信，说明你的情况并要求把你降为银会员。如果成功的话，你就能上LIVE了，之后你再买日服的金会员点卡，就可以重新成为金会员。据本人了解，日本微软的工作人员还是比较热心的，如果你实在找不到日语达人，用英语也凑合。

在官网也可以直接输入金会员点卡号码来恢复金会员，不过我不知道能不能用于你这种情况，如果可以的话你就可以自己搞定了。希望我的回答能帮到你！

360卖场

近期卖场最大的新闻不是"XXX能下载了"，而是"XXX没有下载"。经常泡在网上的读者可能已经知道这个"XXX"是指什么东西了，没错，那就是《忍者龙剑传II》的试玩版。网上盛传试玩版将于5月20日提供下载，没想到最后等到的只是一段影片。幸好《龙珠Z 界限突破》的试玩版多少弥补了一点遗憾。

XBLA游戏方面，除了不少玩家期待的《突击英雄2》，售价高达1600点微软点数的《Penny Arcade Episode 1》令人侧目，看来厂商们对于微软放开XBLA游戏限制的精神是心领神会啊！

至于游戏追加内容方面，东有"赚钱大师"，西有"吸金乐队"，两者均在本期内推出了海量下载内容。虽然不是所有玩家都会毫不犹豫地掏钱买单，但至少《偶像大师Live for You!》还有追加新曲的MV可下，这可是银会员都能免费下到的哦！



▲偶像突变宇航员，NBGI很好很有才。

近期重要更新内容

突击英雄2	XBLA游戏，售价800点。
Penny Arcade Episode 1	XBLA游戏，售价1600点。
龙珠Z 界限突破	试玩版，免费。
重装火力	Xbox游戏，售价1200点。
僵尸：斯塔布斯	Xbox游戏，售价1200点。
国际象棋大师LIVE	迷你游戏追加包×2，售价200点。
火箭人	追加包，内容包括新武器、新关卡、新角色，售价400点。
摇滚乐队	追加12首新曲，售价不一。
飞越时空	新地图包Urban Requel，售价800点。
偶像大师Live for You!	新曲《my song》，8种服饰，2个情景剧，总计5900点。

XBLA　XBLA是Xbox LIVE ARCADE的缩写，指的是在Xbox LIVE上提供下载的游戏，又称ARCADE游戏。玩家可以免费下载试玩版，支付一定费用后可以得到正式版（极少部分免费）。XBLA游戏以经典复刻的游戏为主，也包括部分原创游戏。XBLA游戏的成就点数一般为200点，售价一般为800点微软点数。

Wii世代 Wii GENERATION



解读异质主机的方方面面 感受独特的家庭娱乐生活



最近我陷入了一个比较尴尬的境地，相信有不少人应该也和我一样，就是Wii的体感游戏玩腻了，正统点的游戏又不想碰，整天对着Wii也不知道干什么好。至于我解决这个问题的办法是玩了一会WiiWare最近推出的一个日文拼字游戏，凭玛娜日语几十级的程度，过程可以说是痛苦不堪，抓耳挠腮玩了半个小时之后就重新把《马里奥银河》塞进Wii里了，大家要是出现了审美疲劳的问题，不妨试一下这种极端的方法，至于后果……我也不敢说(−_,−)。



《小国王与约束之国》对我来说有着很重要的意义。倒不是说这款游戏具有多么多么出色的素质，实在是因为，它是我通关的第一款《最终幻想》作品。各位"幻想家"千万不要鄙视我。

Wii 天堂之声

5月18日 ●在音乐游戏领域有着极深造诣的Konami日前公布了一款全新的多平台音乐游戏——《摇滚革命》。Konami官方指出，这是一款能够激发玩家摇滚乐天赋的游戏。游戏中为玩家准备了包括吉他、贝斯、架子鼓在内的多种乐器，保证玩家能够从各个方面体验演奏摇滚乐的乐趣。当然，对应Wii平台的版本不仅能够让玩家体味到原汁原味的摇滚乐演奏，更能够增加玩家的临场感。



●《迷失蔚蓝》作为一个诞生不久的新系列，已经在NDS平台上推出了三部作品，现在，它的东家Konami又宣布，系列的第四款作品将会正式登陆异质主机Wii。作为以生存冒险为主题的游戏作品，新作一经公布，立刻就吸引了人们的注意。从官方公布的材料上来看，本次的游戏场景依然是汪洋之中的一座孤岛，玩家需要操纵游戏中的角色在这样一个环境中简单地生存下去。



5月19日 ●来自任天堂官方的消息，由Monolith Soft负责开发的Wii平台动作游戏《天灾 危机之日》将推迟发售。本来作为Wii首发作品的《天灾 危机之日》是要与《Wii Sports》等作品一同发售的，但这款游戏却一再延期。虽然官方给出的解释是"为了进一步改善游戏的品质而作出发售日延期的决定"。

5月20日 ●EA公布了旗下的一款全新风格的格斗游戏《重拳出击》。相比其他同类游戏，这款《重拳出击》最为与众不同的地方就在于喧闹的气氛和搞笑的细节。在游戏中，玩家将会体会到最另类的拳击、摔角等搏击技巧，各个角色的夸张动作和搞笑表情更会让玩家认为这仿佛不是一款格斗游戏，而是彻头彻尾的街头滑稽剧。但实际上，这款游戏的可玩性并不仅仅停留在搞笑的层面上，它的内涵还是相当多的。



关注 地主家也没有余粮!《Wii Fit》美国首发陷入缺货窘境

早在今年2月的游戏开发者大会上，任天堂就已经向媒体宣布将要把5月19日作为美版《Wii Fit》的首发日。作为任天堂美国分社社长的雷吉更是对媒体表示，他们已经为这款异质软件在美国的上市做好了充分的准备。不过，就在刚刚过去不久的19日当天，计划购买《Wii Fit》的玩家却发现，任天堂那个已经悄悄地将发售日向后推迟了两天。

针对这次延期时间，来自全美的各大零售商纷纷表示对任天堂的不满。原因在于这些零售商已经事先同任天堂进行了预定，但一直到发售日当天仍然没有拿到供货。虽然任天堂生产能力的欠缺已经是众所周知的了，但在时隔如此之久后仍然无法为市场提供足够的商品，这一点实在是无法让人忍受。看来任天堂真的要加快一下产品的生产速度才行了。

绝大部分的Wii用户都是核心玩家

说出这句话的人是新近上任的任天堂美国分社市场及销售业务副总裁Cammie Dunaway，他在前不久的电子娱乐峰会上对媒体说出了这句话。

能够说出这样的话，Cammie Dunaway自然是有一定根据的。根据任天堂的最新统计数据，全美的Wii用户中有79%是男性，这其中绝大多数人的年龄是在18岁以上且拥有50000美元以上的平均年收入。并且，在这部分玩家中，有超过50%的人平均每周要有5个小时以上的时间是花在游戏上的。

当然，这位官员也提到，Wii主机真正的成功之处在于吸引了更多的普通非核心玩家加入进来。希望能够有更多的人加入到游戏玩家的行列之中，并且逐渐成为核心向玩家。对于喜欢Wii主机的玩家来说，核心玩家数量的增多自然是好事，因为随着这一群体的扩大，越来越多的核心向游戏作品会登陆这台主机。

疯兔，又见疯兔!



"啊——"

能够以极端猥琐的声线发出这样叫声的生物只能有一个，那就是疯兔！眼下大家见到的这个家伙，外观上与游戏中疯兔的造型已经十分接近了，不过，它的表面看起来有些粗糙和简陋。但是，如果你知道这个疯兔玩偶是热心读者黄小波利用气球制作出来的，那么估计你就不会对它的做工有什么非议了。嗯，看上去还是蛮像那么回事儿的，只是，我们不禁为这个小家伙的生命担忧，要知道气球很快就会瘪下去的——我们还从来没有见过一只干瘪瘪的疯兔呢。当然，如果你不小心用大头钉之类的东西戳它一下，那么接下来的后果就不会是"啊——"那样简单了。

让我们制作一张迈克尔·杰克逊的脸吧!

利用Mii频道制作名人脸谱，这已经不是什么稀奇事了。之前的栏目中我们也放出过一些制作得十分相像的名人脸谱，不过那都是几个月以前的事了。这不，托《马里奥赛车Wii》的福，许多相隔万里的玩家通过游戏中的联机模式得以相互切磋交流，当然，这其中会发现许多有趣的DIY脸谱。比如这张迈克尔·杰克逊的面孔。对此，我们只能对制作者的超群想像力表示万分的敬佩。Oh，yeah！可惜这个虚拟的迈克尔·杰克逊不会走太空步，要不然我们真的要佩服得五体投地了！



Wii 八卦一箩筐

Wii 硬件教室 新一代Wii直读芯片——WASABI

文 零下

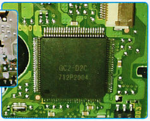
随着任天堂对光驱控制芯片的驱动固件进行升级，新批次的 Wii 主机已经被发现无法安装现有的 D2CKEY/D2CPRO 直读改机芯片了。不过，新近出现的 WASABI 芯片却引起了人们的注意，这是因为该芯片拥有内核升级功能。下面，就让我们一起来了解一下这枚芯片的详细信息。

注：WASABI，日语中写作“わさび”，便是我们平时在吃日本料理时必不可少的“芥茉”了。

通过对比，我们能发现，新批次主机上的 D2C 芯片（D2C 2 代）在光驱转轴固定处与旧版有所不同，1 代芯片为黑色螺丝，而 D2C 2 代则为一块完整的金属挡板。不过，D2C 2 代的芯片引脚数目与旧版完全一致，甚至连芯片编号也完全相同，仅仅在于 D2C 2 代在 GC2—D2C 下方不再标注芯片的具体批号。



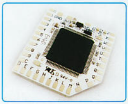
▲旧版 D2C 芯片（D2C 1 代）在 GC2—D2C 下标注有批号。



▲新版 D2C 芯片（D2C 2 代）在 GC2—D2C 下没有其他的标注。

直至目前，统计到的新主机的机身序列号均为 LU5714XXXX 开头，如果机身序列号大于 LU571XXXXX 的将极有可能是最新批次的主机。大家在购买时可以通过这个这个办法进行简单的辨别。

值得庆幸的是，目前 Wiikey 小组宣布他们已经捕捉到了新版 D2C 芯片的相关代码，相信很快会将问题解决。由于新旧 D2C 芯片的物理接口是一致的，相信现有诸如 WASABI、ARGON、以及 D2CKEY 的可编程升级版 D2PROG 将能够通过升级内核支持新的芯片，但毫无疑问的是较早的 D2CKEY 芯片已经被判处死刑了。


▶无法进行内核升级的 D2CKEY 只是不完美的“半成品”。




▲新一代的“芥茉直读”WASABI。

下面开始正式向大家介绍这款 WASABI 直读芯片。与此前的诸多直读芯片相比，WASABI 算是集大成者，它的优点如下：

一、硬件兼容性好

WASABI 是目前惟一能够支持从第一代的 DMS 芯片到最新 D2C 的全部 Wii 主机的光驱控制芯片的直读。也就是说无论是新老主机都能安装使用。即便是早先安装了克隆版 Wiikey 的主机也能拥有可靠的直读。

二、安装较为简便

WASABI 在支持全部 Wii 主机的同时，对于第一代的 DMS、D2A、D2B 芯片，只需要以 5 个焊点进行飞线连接即可；而对于 D2C 芯片也只需要 9 个焊点来连接，9 条焊接线中只有 3 条是连接到光驱的主控制芯片上。也就是说，WASABI 芯片的安装难度较低，对玩家自行改装的要求不高。并且，简便的连接方式极大地提高了焊接时的安全性（D2CKEY 需要焊接 31 条线，其中有 29 条是必须直接焊接在 D2C 芯片的细小引脚上的，对焊接的技巧要求极高，且运行时的稳定性较差）。

三、光盘兼容性好

相对与 D2CKEY，WASABI 对于光盘的兼容性要好得多，能够轻松读取单层的 D5 以及双层的 D9 光盘。无论是压盘还是刻录碟均可，对于那些采用高倍速刻录的游戏盘也能够有效识别。特别是在运行诸如《任天堂全明星大乱斗 X》这一类游戏的时候表现更为突出，即便在刻录的时候不设置分层点也不会出现存档后白屏死机的现象。

四、可升级的内核

D2CKEY 在推出时号称其算法十分“高端”，不需要升级也可兼容未来的全部主机和游戏。但事实上魔高一尺道高一丈，最终它还是对任天堂的最新游戏加密技术无可奈何。相反，作为其前辈的 Wiikey 在经过不断的内核升级后，依旧能完美兼容最新推出的游戏。WASABI 同样也拥有内核升级功能，通过采用 Actel 公司的 ProASIC3 A3P060 FPGA 芯片令自身功能不断完善，并且还特别附带了高达 1Mb 的闪存空间用于功能扩展（Wiikey 使用 ATMEL 系列的 AVR 单片机 ATMEGA6，而固件空间只有 2Kb）。

五、LED 自动侦错

WASABI 在直读上附带了与电脑上的“诊断卡”类似的 LED 侦错功能，在现场改机安装时进行侦错。如果芯片安装出现问题，加电后不用插入光盘进行测试，LED 灯就能通过不同的颜色报告芯片的运行状况。

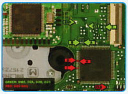
除此以外 WASABI 还能够支持全区域的 Wii 与 NGC 的原版游戏碟片和刻录游戏碟片，官方即将推出升级固件屏蔽不同区域中的 Wii 系统升级包，从而避免因错误的安装不对应区域系统而引起的主机无法正常启动运行的问题；芯片自建有独特的重刷恢复功能，以避免芯片的错误升级导致无法运行；对于 NGC 游戏，WASABI 拥有完全的游戏音效修正功能；拥有完美兼容 NGC 与 Wii 的自制程序，对于 Wii Ware 破解游戏也有良好的支持。

豆知识

FPGA（现场可编程门阵列）是专用集成电路（ASIC）中集成度最高的一种，用户可对 FPGA 内部的逻辑模块和输入输出模块重新配置，以实现用户的逻辑，因而也被用于对 CPU 的模拟。用户对 FPGA 的编程数据放在 Flash 芯片中，通过上电加载到 FPGA 中，对其进行初始化。也可在线对其编程，实现系统在线重构，这一特性可以构建一个根据计算任务不同而实时定制的 CPU，这是当今研究的热门领域。

WASABI安装全过程

拆机后，根据芯片引脚旁的标记与图中所标记的主机接点进行连接。其中绿色箭头为所有主机必连的接点，而红色则是针对 D2C 主机的，换句话说，如果发现光驱主控芯片上标示为“GC2—D2C”则要连接的就是“绿色”＋“红色”箭头所标记的所有位置，一共 9 个。

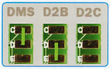



◀安装示意图。▲接点旁的标记。

在芯片右上方被标记为“1”和“2”的接点，是用于区域控制的跳线接点。如果所安装直读的主机是日版，那么则完全不需要进行连接。如果是美版机则需要连接“1”的两个接点，而如果是欧版机则请连接 2。



▲区域控制跳线。



▲芯片型号控制跳线。

“1”与“2”接点下方“C”、“D”、“E”三个接点是用于控制主机对应芯片型号的，如果当前主机是 D2C，则不要进行任何连接；如果是 DMS 则请将“C”与“D”进行连接，而如果是 D2B，则请连接“D”与“E”。一般情况下，国内现有新购主机均为日版 D2C，不必作任何跳线连接。

现有Wii直读芯片性能横向对比

性能＼芯片	WiiKey	D2CKEY	AGRON	WASABI
D2B 主机	○	×	×	○
D2C 主机	×	○	○	○
音效修正	○	○	○	○
内核升级	○	×	○	○
全区支持	优	中	良	优
正版支持	○	○	○	○
压制盗版	○	○	○	○
双层D9兼容	优	差	良	优
焊接接点（D2B）	6	×	×	5
焊接接点（D2C）	×	31	17	9

与国内目前所售的 10～50 元的组装 Wiikey 以及 D2CKEY 相比，新上市的 WASABI 的 400 元左右的售价算得上是十分“昂贵”，不过与 NDS 所搭配的烧录卡以及 PSP 使用的记忆棒相比，其价格还是可以接受的。

注：本篇介绍仅供学习和参考，本刊对自行安装后可能产生的各种不良后果不负有任何责任！





PS3固件更新到2.35之后最让人惊喜的变化就是增加了视频上传功能，玩家可以在游戏中录一段影像然后直接将其上传到YouTube供其他玩家欣赏。这项功能的加入极大地方便了喜欢录制极限影像和愿意与其他玩家分享自己游戏经历的玩家，虽然现在只有《每天在一起》支持这项功能，但这毕竟是一个从无到有的突破，相信以后会有越来越多的游戏加入这项方便玩家的功能，我们也能够在YouTube上看到更多精彩的游戏视频了。

近期关注 HOTSPOT 带你走进小星球的大世界

《小小大星球》这款游戏一经公布就凭着其极富创意的游戏概念，牢牢地抓住了玩家的眼球。不过，想必也有不少玩家对于这款游戏究竟是怎么个玩法还没有个概念。本期就让我们带各位来到这个小小的星球上做一次观光。

首先来看看游戏的创建工具，它使用起来非常简单，但却能创造出很多有趣的东西。玩家可以先选择一个关卡的主题，然后就可以开始在关卡中放入自己想要的各种场景和机关了。关卡创建工具的弹出界面相当好用，玩家可以通过滚动选项去进行各种设定。在熟悉了各种机关的特性之后，玩家就可以通过对这些元素的组合来完成一个只属于你的关卡了。游戏中素材和工具的丰富程度绝对称得上是惊人，可以看出制作人员的确投入了大量的时间和精力在《小小大星球》当中，等到游戏发售后肯定也会推出大量的追加素材下载供玩家选择。



如果对素材库中的素材不感兴趣，玩家甚至可以用PS EYE来拍摄图片作为游戏中的场景使用。玩家还可以对图片进行各种编辑，这样就能把图片贴在游戏中的物体和道具上。在自己的角色头上套上一个纸箱子，然后把拍摄的照片贴到箱子上，这个变相的头像看起来一定相当有趣。就算你把各种物体结合在一起，它们还是会保持各自的物理特性，比如你把花插在角色的头上，当撞到障碍物时它就会折掉。

想去自己做一个蜘蛛怪物吗？方法十分简单，首先把蜘蛛怪的图片贴到任何物体表面，然后用切割工具沿着图片的轮廓进行切割。当然这款游戏能做到的不只这么简单，更有趣的是玩家可以为它设置一个引擎，然后它就会按照一定的规则移动。设置一个陷阱，把刚做好的蜘蛛怪放进去，再为蜘蛛怪设定一个伤害系数就大功告成了。想着挑战这个关卡的其他玩家落入陷阱中，可不要笑出声哦。如果你愿意花时间，还可以把声音效果放到上面，这样蜘蛛怪就能够发出令人害怕的声音。当然，《小小大星球》的音乐素材库也是异常丰富，可以满足你的各种要求，如果可以采用硬盘中的音乐素材，那就更完美了。



游戏会提供几种“游戏类型套件”。比如，赛跑类的就会要求玩家设定起跑点和终点。而一些收集类的关卡，则可以设定收集物的位置。还有一个设计师制作了一个跳跃的关卡，你需要从木板上起跳抓住一个越转越快的绳子，撑得时间越久，得分就越高。

只要发挥出自己的创造性那么游戏中的星球将会变得异常精彩，如果你想偷懒的话也不成问题，进入别人的星球就好了。游戏中的社区功能相当的重要，和陌生的玩家分享你的设计也是很有意思的事情。官方表示关卡分享的模式类似于YouTube的设计，玩家可以打分和推荐内容。这样最有创意的内容就会排到前面。玩家还可以搜索作者相关的更多作品。

神机大事记 InfoStation

■5月9日PS3版《GTA IV》解决死机补丁放出

游戏发售后不久Rockstar就相继收到了来自用户的问题报告，PS3版和X360版都出现了游戏过程中拖慢或联机对战时死机的现象，而且其中以60GB版PS3的案例居多。为此，官方发布了PS3版《GTA IV》联机游戏补丁，旨在解决死机现象和加强连接网络时的稳定性。Rockstar官方在声明中表示，“此次发布的PS3版补丁是为了预防Gamespy服务器出现超负荷运转，同时降低由于服务器运行不稳定导致游戏拖慢和死机现象的可能性。”

■5月12日《战神III》预定开始

今天知名的网购网站亚马逊和美国最大的游戏连锁商店都将《战神III》的预定消息公布在了网页上。两家站点不谋而合地将游戏的预定发售日标示为2009年3月2日，售价为59.99美元，而ESRB的分级还未定。两个大型商家同时放出预定消息，而且各项信息都一致，应该不是巧合。但索尼官方并没有对这一消息给予确认。相信在不久之后的合适时机，索尼会正式公布这款众人期待已久的独占作品。其中亚马逊网站甚至还附上了PS3版的临时封面图。



■5月14日索尼发表年终业绩报告 PS3、PSP热卖实现增收

索尼公司发表了索尼集团2007财年（2007年4月1日至2008年3月31日）的业绩总结报告。报告显示，索尼集团全体的销售额为8兆8714亿日元，纯利润为3694亿日元，这全都刷新了过去的最高纪录。营业利润为3745亿日元，是历史第二高。其中游戏部分虽然PS2部分减少收益，但PS3的销量大幅增加，再加之新型PSP主机的发售，主机部分全体获得增收；软件方面由于PS3用软件的增收而实现了全体的增收。营业损失方面，由于PS3主机造价的改善以及游戏增收，再加上PSP方面的热卖，本年度的营业损失为1245亿日元，比前一财年减少1078亿日元。

■5月15日PS3系统2.35升级开始

SCE公司本日5月15日开始提供PS3系统的升级，升级后PS3系统版本为2.35，本次更新并没有重大的变化，只是改善了部分PS3游戏软件运行的稳定性。

■5月15日2.40版PS3系统将会增加“战利品系统”？

根据PSU的PS3论坛的业内人士消息，索尼将会随《潜龙谍影4》的发售在6月放出2.40版PS3固件。新的系统将会首次包括PlayStation战利品系统。值得注意的是，和随后在HOME里附带的实体战利品不同，在2.40版固件的XMB中显示的

40GB的特性

用所周知，40GB的PS3与之前推出的PS3型号除了功耗降低，散热设计也进行了改良之外。还有一个玩家可能不太留意的与众不同之处就是，进仓时候光盘是旋转90度进入的，而原来的60GB等版本则是直着进仓的。

PSN更新 Meet2Weeks

第一周(5.12-5.18)

PlayStation Store美服上提供了3款新作试玩，《龙珠Z 限界突破》和PSP版《秘密特工叮当》的试玩是不能错过的，只不过玩家要忍受满嘴英文的《龙珠》人物了；《霸王 炼狱觉醒》从试玩版上来看同X360版基本没有区别，不过地图的加入会为玩家提供不少便利。《大众高尔夫5》的新人物一共追加了两个，他们分别是专家级的Gloria和中级的Alex，0.99美元的售价也不算贵，喜欢的玩家可以把他们下载到自己的硬盘之中。

试玩版及下载版游戏	
龙珠Z 限界突破 试玩版(PS3)	免费
霸王 炼狱觉醒 试玩版(PS3)	免费
秘密特工叮当(PSP)	免费

游戏追加内容	
摇滚乐队(曲目更新)	1.99美元/首
大众高尔夫5(追加角色下载)	0.99美元/个
火箭人 来自天王星(追加拓展包)	4.95美元
卡拉OK革命 美国偶像(曲目更新)	1.49美元/首

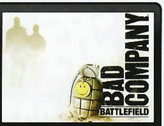
游戏宣传片
火影忍者 究级忍者风暴
致命格斗对DC漫画英雄

BD电影及电视预告片
菠萝快车
爱人(Saawariya)

壁纸与主题
迷雾(主题)
霸王 炼狱觉醒(主题及壁纸)
无限回廊(主题，对应PSP及PS3)

第二周(5.19-5.26)

与上一周一口气放出三款游戏的试玩版相比，本周PSN上没有什么太大的动静，《摇滚乐队》照旧更新了大量的新歌供玩家下载。不过还是有厚道的厂商站出来为玩家提供福利的，本周玩家就可以下载到《像素垃圾 怪兽》的原声音乐集。



游戏宣传片
死魂曲 新生
极限房车赛 方格旗
战地 恶人连 侦察潜入游戏演示
战地 恶人连 战术支援游戏演示
战火兄弟连 地狱之路
纳尼亚传奇 凯斯宾王子
深入敌后 雷神战争
深入敌后 雷神战争 幕后花絮

试玩版及下载版游戏
非法地带(PSP) 19.99美元

游戏追加内容
摇滚乐队(曲目更新) 1.99美元/首

BD电影及电视预告片
国家宝藏 神秘之书
网络杀机
第一个周日

壁纸与主题
Graffiti(主题)
高速保龄(主题)

本期红榜 LEADERBOARD

机车风暴 完全版

原名：MotorStorm Complete

类型：竞速

一望无际的大峡谷，广袤的荒地，嶙峋的怪石，飞扬的沙尘，轰鸣的引擎，几乎被烂泥覆盖全身的越野载具和车手……这就是《摩托风暴》为我们带来的荒野苍茫的景象。在游戏发售前，可能谁都没有想到，这款第一方推出的竞速游戏居然以300多万的销量一直雄居PS3游戏销量榜首席，直至《GTA Ⅳ》发售后才让出了冠军宝座。很长时间里，我都曾有这样的疑问，这么一款原创游戏凭什么卖那么多？直到切实玩到时，才知道这“三白金”销量不是没有道理的，游戏有着让人上瘾的魔力！





■大型车在与其他车的碰撞上占有绝对的优势，不过操作的灵活性上就要逊色一些了。

从“看”点来说，游戏虽然在PS3发售初期推出，却有着今天看来依然强劲的画面，特别是按暂停之后，能够对画面进行任意角度的旋转，玩家可尽情欣赏赛车构造和荒野奇景。游戏中内设的几段实景与CG相结合的影像也极具欣赏价值。至于“玩”点方面，《摩托风暴》也没有让赛车游戏爱好者失望。也许在这款游戏中，你无法体验F1赛车时速300公里以上的那种风驰电掣的感觉，但越野竞速的颠簸、冲撞与对抗感却极为扎实地表现了出来。再加上氮气加速系统的加入，让赛况更具偶然性和策略性。因为只有获得前三名，才能进入到下一场比赛，所以终点前哪怕一个小小的失误，也有可能前功尽弃，比赛的过程显得异常激烈，哪怕是玩家身边的观众也会有紧张刺激的感觉。如果你的朋友几次未能过关，你会有抢下手柄的冲动。

通过在线升级，《摩托风暴》已逐步更新了新车辆、新赛道、新模式，并增加了振动功能。而此次日版的《摩托风暴 完全版》将所有更新内容囊括其中，而顶着“完全版”之名，行“廉价版”之实，对于尚未体验过本作魅力的玩家来说，的确是件好事。

将是战利品图标。消息源指出：“2.40版固件正在开发中，计划在6月末放出。但我个人认为可能会更早，在《潜龙谍影4》发售之前就会放出。”除此之外，帖子还表示2.40版的固件将会包括针对音频、视频信号的改进，但增加“游戏中呼出XMB”功能的可能性就不大了。预计第一批支持战利品系统的游戏会是索尼的第一方作品。目前PSN游戏《像素垃圾 伊甸园》的官方网站上已经有了一个值得注意的游戏功能“支持战利品”。

■5月16日PS3新增YouTube视频互动功能

索尼官方日前宣布，他们已经与Google旗下著名的视频交互网站YouTube签定了协议，为PS3游戏增加游戏内的视频互动功能，PS3用户将可以通过PSN上传自己的游戏视频到YouTube与好友分享。



第一款对应游戏内视频分享功能的游戏，是以索尼自家电子形象代言人多罗猫为主角的免费休闲游戏《每天在一起》。玩家们可以录制游戏中的视频，并通过PSN上传到YouTube上。索尼官方表示，YouTube的视频互动功能现在已经可以对应所有区域，而且索尼也已经向全球的许多工作室发放了专门的开发工具，但是否要在游戏中加入这种功能，将取决于各家工作室和游戏发行商各自的决定。

■5月17日索尼公布2008～2009年北美游戏发售计划

索尼官方在于美国南加州召开的游戏开放日上，向媒体公布了2008年后半到2009年年初的游戏发售计划。除了再次确认《杀戮地带2》的延期以及《抵抗2》将于秋季发售的消息以外，官方还公布了不少其他第一方重要作品的发售日。除了正式零售版游戏以外，官方还确认了几款之前备受关注的PSN下载游戏。今年夏天，利物浦工作室的《反重力赛车HD》将正式启动。另外，以章节下载形式发售的“《死魂曲》系列”新作《死魂曲 新生》也预定于夏季发售。

■5月19日DS3手柄4月销售额破千万

索尼在近日的新闻发布会上宣布DUALSHOCK 3手柄在4月份成为了公司的一个新的热门产品。这款手柄于4月5日登陆北美市场，零售价格为54.99美元。截止4月底，这款手柄的销售额就已经达到1090万美元。

■5月23日《潜龙谍影4》安装数据为4.6GB



近日由欧洲的玩家在游戏店内拍到了店内演示用《MGS4》包装图。在游戏盒的背面“HDD”栏内标着“4.6GB minimum”的字样。这也清楚的表明了《MGS4》在PS3上可能会占用4.6GB的容量来进行安装。

中国企业获蓝光授权 TCL、德赛、万利达等11家中国企业已经拿到蓝光盘片、播放器制造授权，预计明年很多公司都将推出蓝光产品。蓝光组织预计，未来两年蓝光产品在中国市场会有翻倍增长，三年后将会超过日本市场。

游戏立方 GAME³

Vol. 148

栏目主持 ACE飞行员　Email Game3@ucg.com.cn

6月份热闹极了！那天我躺在床上，突然想到了可怕的6月。说6月可怕，那是因为在这一整个月中，我们的娱乐项目将被安排的异常饱满。月初的《忍者龙剑传II》仅仅是开始。2005年就公布的《MGS4》，在6月中旬真的就要来到我们面前了。面对种类繁多的《MGS4》版本，我个人已经开始迷糊了。在这期间，9号凌晨开幕的欧洲杯定会让许多人度过一个个不眠之夜。最后大家可别忘了6月24发售的《鬼屋魔影5》，这可是一款利用高互动性和强大的物理引擎来诠释恐怖的超级大作，常年亏损的ATARI今年能否盈利就指望它了。

多边共享区

ENTER THE GAME

你用过这样的手柄吗？

晴天提供

在以往的“多边共享”里，相信各位玩家都没少看到过国内外DIY高手的作品，无论是游戏主机，还是手柄，凡是能与游戏沾上边的东西，几乎都被他们当作了材料，来了一次彻头彻尾的改造。不过今天晴天要为大家介绍的，大家可不要以为又是国外哪位高人的杰作，这些看似奇形怪状的手柄都是由周边厂商或官方制作，曾经在市面上流通过的东西，而且这次我们评价的标准除了见仁见智的创意外，使用的舒适度也是一项很重要的参数哦。

TRACK

这个手柄最大的特色就是将十字键换成了通过对“球体”不同部位施压来进行控制，如果不考虑适合哪种游戏类型的话，至少在手感上还是比较让人满意的。

●FC●HORI
舒适度★★★☆☆



力量手套



●FC●PAX
舒适度★★★★★

看上去就很酷的手柄，除了手腕上可以直接按键外，戴在手上后，可以通过弯曲某根手指来达到和A、B等键相同的功效。惟一的缺点就是需要在电视附近放置比较大的传感器。

AscII Stick L5

你曾经梦想过左手玩游戏，右手吃零食的顶级享受吗？这个手柄就是为了实现这个功能而制造的，但前提是你玩的游戏对动作的要求不会太高。尤其是对左撇子的玩家，使用起来绝对更加得心应手。



●FC●Asc II
舒适度★★★★☆

光枪系列之左轮手枪

为游戏《荒野大镖客》量身定制的专用控制器，最初在欧美地区的名字叫“Zapper”，因此也正是目前“Wii Zapper”名称的由来。不过对于手比较大的玩家来说，要拿着它游戏并不是件容易的事情……

●FC●任天堂
舒适度★☆☆☆☆



JOGUCON

在赛车游戏中可以通过转动下方的圆盘来调整车辆的行动路线，最让人惊喜的是，手柄还带有振动功能。



●PS●NBGI
舒适度★★☆☆☆

热血拳击手柄

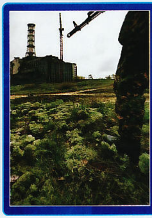
同名软件捆绑销售的专用手柄，由于需要使用打击才能进行操作，所以上面特地设计了游戏中敌人的造型。据说该手柄还能够充气，但是体积增大后估计操作起来会更困难吧……



●FC●Konami
舒适度★★★★☆

超越COSPLAY的境界

ACE飞行员提供





◀ 居然真的来到切尔诺贝利核电厂废墟进行拍摄！



▲动用真车，这就实在太显实力了。



▲绝对是真家伙。

NEGCON

在玩赛车游戏时可以扭动的手柄，并以此来模拟手动换档的感觉。

●PS●NBGI
舒适度★★★☆☆



TOP RIDER



●FC●VARIE
舒适度★★★☆☆

和同名作品捆绑出售的专用手柄，通过倾斜手柄的角度，也会让游戏中的摩托作出相应的动作。

转盘手柄

附加了"《人生游戏》系列"中标志性转盘的手柄，随着游戏中转盘的旋转，手柄上对应的颜色也会依次闪亮，是不是很有趣呢?

●PS●Tommy
舒适度★★★★☆



超级狙击枪

实际上是大型的光枪，外观看起来很有未来的感觉，瞄准镜部分则是中空的。需要使用6节5号电池才能正常使用。



●SFC●任天堂
舒适度★★☆☆☆

双枪控制器



从手柄下方的LOGO，大家很轻松便能知道其对应的游戏。这款模仿游戏中尤娜所持双枪的手柄，难道操作也是用射击来完成的?

●PS2●HORI
舒适度★★★☆☆

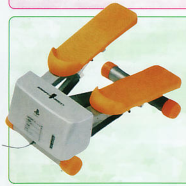
机器人手柄

《迷你直升机》限定版中同捆的手柄，可以实现很多微操作，甚至还能连接电脑，当作电脑手柄来使用。



●PS2●Arc System
舒适度★☆☆☆☆

踏步手柄



对应健身游戏的特殊手柄，通过不断地踏步达到消耗脂肪的目的。由于有7公斤的重量，所以当哑铃举的话，也能达到锻炼手臂的效果(笑)。

●PS●Twilight Express
舒适度★★☆☆☆

打刀 明智拵



对应《鬼武者3》的手柄，通过挥舞就能对敌人进行攻击，相当于按下手柄上的□键。虽然造型非常的酷，不过舍得用的玩家应该没几个，多半是拿来膜拜和炫耀的。

●PS2●HORI
舒适度★★★★☆

USB麦克风

根据日本人气玩偶制作的限定版手柄，通过特殊的软件玩家可以和布娃娃进行对话，花顶部的黑色部分就是麦克风。



●PS2●NBGI
舒适度★★★☆☆

框体型手柄

如果不仔细看，你一定很难辨认出这是一个PS2手柄。眼尖的玩家能够在上面找到对应的按键在哪里吗?



●PS2●Taito
舒适度★★★☆☆

特别入围奖

以下介绍的这两款手柄绝对是"手柄制造史"上的传说级神物，能够得到它们，绝对是每个游戏收藏家的梦想。

观赏鸟手柄



FAMI通800期的纪念作品，根据从读者收集来的创意而制作。如果你的家里饲养了观赏鸟，那么在游戏时，你可以在上方的小盅里放上一些水和食物，让小鸟停在上方，绝对你想都无法想到的超另类手柄。

植毛手柄



为了还原触摸毛皮的感觉，设计者特意在摇杆部位加入了绒毛。不过最后因为容易磨损，致使毛皮脱落而停止了开发，是当时的一个实验性手柄样本。

一提到切尔诺贝利，人们心中就会立刻笼罩上一层阴影，那是一块令人畏惧又发人深省的地方。然而正是在这种氛围的包围下，切尔诺贝利同时又产生出一股让你难以抗拒的吸引力。2007年在PC上推出的主视角射击游戏《S.T.A.L.K.E.R.》，正是由于以切尔诺贝利核电厂废墟为背景而显得格外显眼。

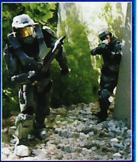
或许是喜欢这个主题，或许是追求一种他人无法比拟的精神境界，总之一帮乌克兰玩家决定重现《S.T.A.L.K.E.R.》中的场景。所以就有我们现在看到的这些照片。与其说他们想搞一场大型COSPLAY，不如说他们是在参加一次军事演习或者拍电影更为合适。因为这帮乌克兰人动用的都是真家伙。除了他们手上的真枪实弹外，甚至他们动用了装甲车。玩到这个份上，我觉得大家可以退避三舍，在一旁观看就好了。

这场SHOW引起了国外众多COSPLAY团体的注意，但是由于实力相差过于悬殊，所以其他团体都没有一较高下的意思。其中有一个团体的《光环》COSPLAY同样相当精彩，远远超越了微软在各大发布会上请来的士官长。借此机会也让我们一同欣赏一下吧。





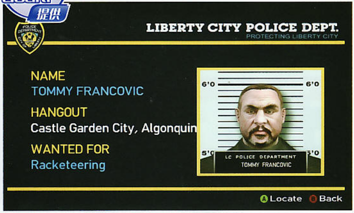
◀仿佛士官长就在我的身边。



◀▲关键是人物身材比例太完美了，和游戏中简直一模一样。

得罪谁也别得罪游戏制作人

Gouki 提供



▲《GTA Ⅳ》的老汤米，他被追捕的原因是“诈骗”。

看过杂志上期《横行霸道Ⅳ》攻略的玩家一定都还记得，尼克在游戏中可以充当义务警员，通过警车上的罪犯查询系统来查询、追捕罪犯——说“追捕”可能并不准确，因为这些罪犯遇上尼克之后肯定都难逃一死。在尼克滥用私刑的过程中，有一个罪犯的名字也许会引起玩家的注意——汤米·弗朗科维奇(Tommy Francovic)——Tommy这个名字对于“《横行霸道》系列”来说可不陌生，《罪恶都市》的男主角就叫Tommy，虽然他的姓氏是Vercetti，但作为一名职业罪犯来说，更名改姓也是家常便饭的事。因为年代的关系，中年大叔版的汤米的外形已经走样，但不是那个汤米，又会是谁呢？

……等等，游戏的制作人萨姆·豪瑟不是早就放话出来说，前几作的主人公不会出现在本作么？“他们都因为各种各样的原因，死了。”那这又是怎么一回事呢？原来，关于汤米这个角色，与Rockstar，与制作人豪瑟兄弟，还真有点小故事。当年，为了能够更好地表现汤米的角色个性，Rockstar决定找一个真正的电影明星来为他配音，选来选去，就选中了《好家伙》(Goodfellas)中主角亨利·希尔的扮演者雷·里奥塔。说起《好家伙》，有点资历的影迷都不会忘记这部由马丁·西科塞斯、罗伯特·德尼罗等好莱坞“大人物”合力打造的反映美国意大利黑帮的电影(1990年奥斯卡最佳男配角得主、最佳女配角、最佳导演、最佳剪辑、最佳电影、最佳改编剧本提名)，雷·里奥塔扮演的亨利·希尔是一个意大利后裔，从小就立志成为一个黑帮明星——这样的演出经验以及雷·里奥塔本身的意大利血统都与《罪恶都市》中汤米的角色设定不谋而合，于是，他与Rockstar的合作也就是顺理成章的了——其后的结果也让人十分满意。



▲只图一时嘴快，倒霉的雷·里奥塔。



▲《罪恶都市》里汤米。

不过，游戏如此疯狂热卖却大大出乎了雷·里奥塔和他经纪人的预料，接着他们便在各种场合开始抱怨Rockstar“太小气”，这种小肚鸡肠的话传到制作人豪瑟兄弟耳朵里自然会有针锋相对的回应：“要是我们把你的角色直接枪毙了又会如何？他就不复存在了——就没有下一次了。这种事情我们就是这么处理的。”

现在看起来，对雷·里奥塔和他的经纪人耿耿于怀的豪瑟兄弟并没有把汤米“直接枪毙”，而是用了一种更狠的办法，让玩家宣判汤米的死刑！——而且是在另一个游戏里，结合前面豪瑟兄弟的言论，简直就是鞭尸呀！

顶级的模拟驾驶享受

纱迦 提供

你以为买一台PS3，再接上72寸大电视、7.1声道音响和罗技最新方向盘，就是顶级的模拟驾驶享受吗？你大错特错了！据法国《回声报》报道，由法国达索航空公司和泰雷兹公司建造的阵风式战斗机模拟中心，能够同时模拟50架飞机、40枚导弹和20艘军舰的活动。

这个模拟中心位于法国上马恩省圣迪济113航空基地，花了5年时间才开发成功。这个壮观的信息处理系统依靠两个主要模块运行，第一个是严格意义上的阵风式战斗机模拟装置，配备了4个模拟舱；第二个是由350台电脑组成的一个庞大网络，其中64台电脑只负责视觉系统，其他的则承担可再现多架飞机飞行的所有计算任务。每个舱由一个标准化战术服务器管理，这种服务器是为给飞行员制造一种注重实际的环境而设计的，用的是一些特定软件。

事实上，模拟系统包括一个如同阵风式战斗机机船的、由8个半透明壁板组成的外壳。投影仪可从外面在这些壁板上显示出综合画面。飞行员在里面如同置身于真实的环境中。模拟中心通过改变海拔高度、气温、大气湿度等种种条件，已能再现十分接近阿富汗的气候环境，并可让113航空基地的普罗旺斯空军大队的飞行员通过主要训练着陆和起飞，而为在坎大哈布兵做准备。



模拟舱拥有的设备和电脑与战斗机一样，所有的虚拟任务全部记录在案，然后在必不可少的听取执行任务情况汇报的会上得到仔细分析，此外电子屏幕可复原飞机传感器搜集的数据，甚至可以重新执行某个阶段的任务。如果这套设备应用于电视游戏上，取得的效果必将远胜《皇牌空战6》，当然这个成本大概要上亿美元了。

ARC特讯

RAMBO 第一滴血

文：ACE飞行员



▲弓箭是《RAMBO》系列的标志性武器。

这次为各位带来的是街机市场的中流砥柱世嘉即将推出的一款街机大作，它就是是如雷贯耳的光枪游戏《RAMBO 第一滴血》。



▶ 游戏还延展了很多突发事件给玩家处理。



▲这个框体已经被世嘉用了好多年了。

或许当你看到“RAMBO 第一滴血”这几个字时就会勾起你的热血情怀。特别对那些生于上世纪70年代末80年代初的老玩家来说，《RAMBO 第一滴血》已经成为一个时代的标志。现在世嘉又让约翰·兰博端起来了重机枪，影星史泰龙仇视敌人的双眼再次让我们驻足。虽说本作还是一款传统的光枪射击游戏，不过世嘉为这款游戏加入不少带劲的系统。比如当游戏中的“怒槽”全满时，可以对敌人实施无敌疯狂扫射，这时枪械威力被极度放大。某些关卡，兰博利用弓箭还能对敌人进行暗杀。光枪游戏最好的游戏环境就是在街机厅中，如果你有机会在国内遇到这款游戏，那一定不要放过他。

斗剧'08 《街头霸王III 三度冲击》中国大陆地区预选圆满结束

SUPER BATTLE OPERA
THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT





▲左：飘；中：爱雨的云；右：HYDE。

2008年5月17日，在上海七宝结城游戏结束了斗剧08《街头霸王III 三度冲击》中国大陆地区代表的选拔赛。

结城游戏作为近郊七宝最豪华的机房，今年大手笔申请主办了斗剧08两个街霸项目的中国代表选拔赛，可见对玩家的支持和雄厚实力。本次比赛采用的是当日种子决定战以及加上其他三个店铺代表组成的最终四强循环赛。决出当日代表"INFINITE"之后，四强循环决赛也拉开了序幕。

最终由"BANANA先生"（先锋爱雨的云使用角色"KEN"；中坚飘使用角色"YUN"；大将HYDE使用角色"CHUNLI"）三战全胜获得了最终的胜利。也希望这个中国代表队能在斗剧08东京的决赛上取得好成绩，为国争光！

26年前的《Wii Fit》



星夜提供

《Wii Fit》最近在美国上市，一股健身游戏的新风暴即将席卷美国。但是这个用脚玩的游戏对美国来说其实并不算新鲜，早在26年前的雅达利时代，就出现了一款与《Wii Fit》的平衡板非常相似的产品，它的名字叫做"Atari Joyboard"。

这套设备其实就是在一块塑料板底下设置了4个重力感应按键，搭配的游戏叫《Mogul Maniac》，是一个障碍滑雪游戏，玩家只要踩踏相应的键位就可以让滑雪者向着相应的方向前进。这个产品非常的失败，原因是太重视一些细微的操作，而且准确性又不够高。据说这款设备后来还被发现了另外一种妙用：用于静坐打禅实现减压的目的。有一个叫做Ian Bogost的游戏开发者设计了一款打禅游戏，要求玩家静坐在Joyboard上，只要保持一定时间的绝对静止，屏幕中打禅的老和尚就会从他的坐垫上飞到半空中……

创新对于一个公司非常重要，然而市场推广与运作同样决定了一个公司的成败。任天堂可以说是市场推广的高手。







学游戏拿高薪！



上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家"211工程"重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十五期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 6月27日开学

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60
培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30
培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书：完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：1、上海大学嘉定校区（住宿）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。



特别提醒：上海大学两年制游戏影视动画研修班已同步招生，入学后可报读网络大专课程，技能学历双丰收！八月份开学，详情登陆:www.cia-china.com

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室



硬件 HARDWARE

@ **小弟最近购买了PSP-2000和组装线控，但是每次在使用线控时，耳机总会出现类似耳鸣一样的电流声，不过将耳机直接插在PSP机器上就不会有这种现象，请问这是机器本身，还是线控的问题？还是说我使用的老型PSP原装耳机与新型主机的线控不兼容？（已经换过很多线控，问题仍然存在）[吴松洋]**

如果你将耳机直接插到主机上没有出现上述的情况，那么肯定就是你所购买的组装线控存在质量问题，而并非主机的原因。另外线控连接耳机的接口并没有新老型号之分，只要线控与主机连接正确的话，使用PSP-1000的原装耳机同样没有问题，并不存在“不兼容”这个说法。最后根据你已经更换过多次的情况，说明该商家的商品普遍都存在问题，建议你换一家信誉较好的电玩店购买新的线控。

@ **①今天入手了神卡，但到接入网络时却出了问题。我是按照书上的教程一步步进行的，但进入游戏《马里奥赛车DS》选择“NINTENDO WFC MATCH”后，一开始信号是满格，大概过了1分钟不到，信号成了零格……并出现“Error Code 52101”的提示。请问这是怎么回事，我还有哪没设置好吗？之后使用Wi-Fi还要注意些什么问题？②为什么我的iDSL联机没有信号，但在聊天室里信号却是满的？是不是我机子有问题啊？③《怪物猎人 携带版 2nd G》中我想造一把“龙木笛【宿神】”，但却找不到相应的材料，它们应该在哪里获得呢？[695518265]**

①如果出现“Error Code 52101”的错误，表明你能够获得IP地址，但却无法通过它连接Internet，而最有可能造成这个问题的原因是你的神卡设置过程有错误。要解决这个问题，建议你先双击电脑右下角的“本地连接”，进入“属性”中的“高级选项卡”取消之前的“网络共享”并“确定”，接着再进入“无线网络”中“属性”一栏，将“Internet协议”中的“IP地址”更改为“192.168.0.1”，最后返回“本地连接”中开启网络共享，确定后等待片刻即可刷新网络设置。进入游戏后，选择“NINTENDO WFC”下的“NINTENDO WFC SETTINGS”，再选择“Connection 1”下的“Erase Settings”删除之前的设置，然后重新寻找热点，只要测试的结果为“Connection Successful”即可正常连接官方的对战平台了。要正常使用Wi-Fi网络，首先为了保证信号强度，游戏主机与无线设备的距离不要太远，其次是注意信号干扰，如果你的主机周围有无线电话等带有无线功能的设备，最好将它们移开。②只要你的主机无线功能没有损坏，进入聊天室后信号必然会达到满格，因为这种联机的信号并不需要借助其他无线设备，而是由主机自身发出无线信号与附近的主机相连，无论你购买的是哪个版本的NDSL，这个情况都是一样的。③要想打造出“龙木笛【宿神】”，首先需要使用龙木×2、龙苔×3、怪物的体液×10、雷光虫×20制造出“龙木笛”，然后再使用神龙木×2、神龙苔×4、口袋券G×1升级一次即可。其中神龙木和神龙苔可以利用农场的探险船分别探索密林（1000点）和沙漠（1000点）获得，口袋券G则需要完成集会所的高等级任务达到一定数量，再与村长旁边的猫对话获得。

✉ **我使用PS3不小心注册了港服的账号，发现上面的内容好少，我还可以改成日服的吗？[上海 凌晨]**

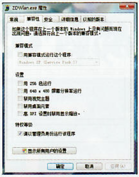
PS3上的每个网络账号都对应惟一的区域服务器的，因此如果你已经注册了港服的账号，是无法将它转移到日服上的，你只有在日本服务器上另外注册一个新的网络账号，才能正常登陆日服，浏览和下载上面的内容。

@ **我目前在使用VGA线连接显示器玩X360，可是每次往音箱插音频线的时候，总要把和电脑连接的左右声道插头拔下来，感觉很麻烦。请问有没有类似于四通的转接头，可以同时插电脑音频的两个插头，又可以同时插X360的两个音频头呢？[邵帅]**

据晴天了解，目前市面上还没有这样的音频转接口，不过要想满足你避免多次拔插接口的要求，其实也有一个比较“古老”的办法，只需要借助电脑的声卡即可。也就是说，将VGA线上的两条音频线，通过两口的音频转换器连接到电脑主机后方的“LINE IN”接口，而音箱和电脑的连接设置则保持不变。

@ **我安装好驱动程序并插入神卡后，电脑右下角虽然显示着ZD的图标，但双击时却会出现“wireless lan is controlled by the windows zero configuration”的提示，我是使用的笔记本电脑，系统是Vista，请问要怎么解决，PSP无法上网联机很郁闷啊。[陈德辉]**

要解决这个问题需要在网上搜索“VISTA专用神卡驱动程序”并下载安装，之后在“程序”中找到神卡控制端的启动程序，右键选择“属性”切换到“兼容性”一栏，在下方的“特权等级”中将“请以管理员身分运行该程序”打上勾并确定，接着再在程序图标上点右键选择“请以管理员身分运行”，允许后再双击右下角的ZD图标就会出现神卡控制程序的主界面了。



@ **①前几天刚入手了PSP-2000的视频输出线，满心欢喜地回到家，马上就试了一下，看着电视屏幕上出现了我熟悉的XMB界面后，进入游戏却发现游戏画面只占了电视屏幕的三分之一，周围全是黑的，这种情况正常吗？②播放MP4或PMP格式的影片是否也会出现以上情况呢？[彭佳利]**

①使用PSP-2000的视频输出功能显示游戏画面时，最多只能达到480p，即720×480大小的逐行扫面画面，如果你连接的电视分辨率大于这个数值，出现周围黑边的情况是属于正常的情况。②如果在XMB下使用PSP自带的MP4播放功能，可以实现全屏显示的效果，而PMP由于需要借助自制软件才能播放，且运行的方式和游戏相同，所以仍然会出现有黑边的情况。

@ **①我NDSL的麦克风坏了，在玩《忍者龙剑传 龙剑》的时候发现吹那个老头，怎么吹都没用，换了《摸摸瓦里奥》试也不行，而询问附近的游戏店却得知这个配件没有办法更换，这样的还能在国内修吗？一般修好的话要多少钱？②最近迷上了用PSP玩PS游戏，不过很多下载的游戏都没有自带攻略，所以自己便尝试做了几个，可在游戏中查看总是出现乱码，不知道什么原因？③现在PSP上有没有在玩PSP游戏的时，可以在不退出游戏的情况下，即时看攻略的自制软件呢？本来可以用了CM的阅读文本功能，但有的游戏用中文版CM就会死机，英文版的读出来全是乱码，实在是让人抓狂。[lm_k3]**

①这种情况编辑部的某些小编也遇到过，如果你是购买的IDSL，是可以联系附近的神游维修站要求修理的，但需要出具正规的购买凭证，至于收费的情况你可以与维修人员进行进一步确认。不过如果你是购买的其他版本NDSL，那么在国内要修好就几乎不可能了，因为国内绝大多数电玩店都没有麦克风这个配件。②如果你是使用“jpegbook”这款软件来制作可视攻略，请检查你导入的文本中是否存在乱码，因为在PSP中显示的可视攻略实际上都为图片，本身并不会出现乱码的情况。③如果你使用英文版CM查看的文本，其中如果存在日文字符的话，可能就会出现乱码的情况，而要解决使用中文版

CM 死机的情况，将 PSP 的系统版本升级到目前最高的 3.91 M33-4 即可。

游戏 GAMES

@ 最近购入了一台PSP，想继承一下《怪物猎人 携带版 2nd》的记录可以吗？如果可以该怎么操作？另外前作中的无限物资复制法在《怪物猎人 携带版 2nd G》中还能使用吗？[permanent789]

如果你购入新的PSP后更换了新的记忆棒，那么只需要将原来记忆棒中“SAVEDATA”中的“ULJM05156”文件夹复制到新的记忆棒中，再进入《怪物猎人 携带版 2nd G》选择“NEW GAME”中的第二项就能完全继承前作的记录。前作的物品复制大法同样适用于本作。



▲第三项虽然也是继承记录，但是稀有度 3 以上的所有物品都会被换算成金钱。

① 《战国BASARA2 英雄外传》中有一个名为“源内之苏生术”的道具，其作用是“有一次死后复活的机会”，但我装备后无论是在天下武斗会，还是天下统一模式都直接GAME OVER，这到底是为什么？② 浅井长政的固有技“无言・即杀”很难使出来，请问具体的发动方法是什么？③ 《奥丁领域》刚开始道具栏满了，然后就捡不了道具，请问怎么丢弃道具呢？合成魔法瓶的具体步骤是什么？[广东 林文耀]

①这个道具在你提到的两个模式中都是无效的。②“无言・即杀”对按键输入时机要求很高（小于 1 秒），有些类似于格斗游戏里的 JUST FRAME 技，只有通过不断练习来提高成功率。③打开道具栏后，在想丢弃的道具上同时按下↑或↓＋○即可丢弃道具。要合成魔法瓶，只要使用道具栏中的空瓶子，再选择其他数字的空瓶子或曼陀罗草即可。如果与空瓶子合成，最后得到的魔法瓶数值为之前两个魔法瓶的数值相乘，超过 3 位数只取后两位；如果与曼陀罗草合成，合成时只以个位数确定得到的魔法瓶种类，十位数越大，合成后得到的魔素越多。

《英雄传说 空之轨迹SC》中遇到一种有点像小天使的怪物，我怎么打它都不能对它造成伤害，发动技能也只有1的伤害，而且它还会逃跑，请问要怎么才能杀死它呢？[贵阳 何胤池]

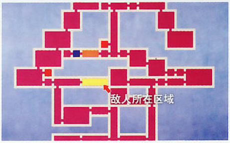
你所提到的这个敌人正是游戏中“人见人爱”的天使羊，不要看它外形可爱，如果消灭掉的话，能够获得大量的经验和晶石碎片，就像《DQ》系列”中的金属史莱姆或“《FF》系列”中的仙人掌一样，属于专门为练级而存在的敌人。由于天使羊的能力会根据章节的不同而发生变化，所以使用普通攻击或一般的攻击技能都无法对其造成有效伤害，初期可以积攒 CP 发动 S 战技来对付它们，中后期则可以使用“暗影之矛”、“死之刃 2”等带有即死属性的特技，另外为了防止它们逃跑，后期的高等级时属性魔法（范围或全屏）可以起到有效的牵制作用，为我方创造更多攻击它们的机会。

@ 最近开始玩《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》，一开始就遇到了问题。任务“铁之食材”任务中要求为“有着白色柔软的毛”、“前菜1人1匹”、“要进行食用的人有2名”，但是我抓破了脑袋也想不出这个任务到底是要我去干嘛？任务中的怪物打了十几波，交任务却总是失败，真是欲哭无泪……我现在到底应该怎么办啊？[香暖℃烟鞀]

根据任务的提示，你只需要消灭 2 只有白色尾巴的敌人后立即与 NPC 对话结束任务即可，惟一需要注意的是，战斗中千万不能消灭除白色敌人以外的其他敌人，否则即便是数量正确，也会算作任务失败。后期还会出现类似的派生任务，不过就不再有不能消灭其余敌人的限制，利用“食用的人数 × 前菜每人的匹数”计算出需要消灭任务目标的数量，按照规定完成即可。

《恶魔城 迷宫的回廊》的任务“体力增加2”中所需的道具在哪里获得？编号007的副武器又在哪里获得？[昆明 王潇]

任务所需道具あっぎりステーキ可以在“冥界の学舍”捡到，如果不小心用掉了，前往“消え去りし都”如图所示的房间，在中央部分跳起后会从上方出现编号 093 的怪物ゴルゴン，消灭它也有一定几率掉落；编号 007 的技能“ちょうこう石”需要消灭编号 026 的怪物レラレエオ才能获得学习用的特殊道具。



@ 《荒野兵器5》的“INFERNO迷宫”中的净化球和BOSS在哪层，具体怎么才能到达？如果能有具体的路线就好了！[dsn1985]

这个迷宫并没有你想像中的那么复杂，基本上只要使用导索枪（アンカーブック）通过移动的桥后，记住自己之前走过路，就不会出现在几个区域不断绕圈的情况。迷宫的净化球位于 FLOOR15，而在 FLOOR8 开启左右的开关，进入中间的房间就能见到 BOSS。

问答接待室

在目前家用主机世代交替的特殊时期，由于大多数读者玩家都选择了携带方便的掌机，再加上 PS2 上值得关注的新作逐渐减少，所以晴天收到的问题很多都是关于掌机或是一些推出有相当一段时间的老游戏。其实对于来信询问“现在购买 PS2 是否划算”的读者，晴天还是建议大家根据自己的爱好来作出决定，能在一些经典老游戏中获得的乐趣，并不比目前注重画面的次世代游戏来得少。

①《SD高达G世纪 交叉推进》中游戏一周目时有多少个人物加入我方？加入的条件是什么？②全部特殊关卡进入的方法呢？[redu313519910]

①游戏一周目大约有 105 名人物会加入我方，而根据玩家所选择的主角不同，部分角色的加入可能会有所变化，但是只要分别将两名主人公的主线剧情通关，就能得到绝大多数的同伴，另外，随着主线剧情的进行，在“资料室”的“战史ファイル”中还可以进行特殊的“メモリアルセッション”（回忆任务），完成其中的特定战斗也能让部分同伴加入。②要进入游戏中的特殊关卡，首先需要将任意主人公的主线剧情通关，之后只要使用“索敌”指令达到一定次数就会出现，下面就让我们一起来看看具体的情况吧。

回忆任务	出现条件	加入同伴
震える山	完成主线情节第 9 关	アイナ、シロー
ポケットの中の战争	完成主线情节第 2 关	クリス、バーニィ
强袭、阻止限界点	完成主线情节第 3 关	コウ
STARGAZER	完成主线剧情第 39 关	スウェン、セレーネ

フィオ编

特殊关卡	出现条件
クロスボーン・バンガード	使用索敌 2 次
宇宙の妖花	完成上一个任务
デビルガンダム再び	完成上一个任务后索敌 2 次
出击！ガンダム连合	完成上一个任务
我らが求めた战争だ	完成上一个任务后索敌 2 次
その暗の名は木星	完成上一个任务后索敌 3 次
暗き星海に沉む	完成上一个任务
敌意という名の邻人	完成上一个任务
人と継ぐ者の间こ	完成上一个任务

ニケア编

特殊关卡	出现条件
クロスボーン・バンガード	使用索敌 3 次
宇宙の妖花	完成上一个任务
过ぎ去りし流星	完成上一个任务后索敌 3 次
Endless Waltz	完成上一个任务
その暗の名は木星	完成上一个任务后索敌 3 次
暗き星海に沉む	完成上一个任务
敌意という名の邻人	完成上一个任务
人と継ぐ者の间こ	完成上一个任务

飞信提问 为了确保能够让更多的读者进行提问和问题回答的效率，在线提问时请玩家尽量提出有关主机硬件方面的问题，而游戏相关的问题如果没有得到在线回答，我们会在得出结论后给你的号码进行留言。

软硬兼施
HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

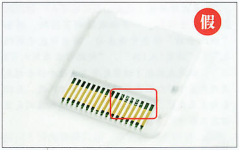
5月淡季的游戏市场呈现给我们最直观的现象就是各种游戏商品都有不同程度的降价，其中各种烧录卡以及PSP主机降价幅度最大。即使是这样，由于烧录卡的利润空间依然比较大，所以仿冒者从来没有停下脚步，在此提醒各位玩家注意。虽然微软官方已经下调了港版X360的价格，但由于香港市场的X360从去年年底开始就出现大范围缺货的情况，这样一来此次降价并未有给内地玩家带来多少实惠。

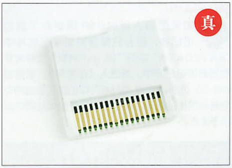
专题导购 关注购机热点话题

文 Raeca

市场惊现“高仿版”DSTT

在此前202期的“软硬兼施”栏目中，Raeca为大家介绍了目前市面上出现的赝品R4。而现在，大有超越R4成为烧录卡市场主导的DSTT同样也遭遇“盗版”，并且仿冒品与真品的相似程度高达95%，一般玩家，甚至不是很精通烧录卡的商家都可能会上当受骗。据悉这批“高仿”版DSTT的出现是由实际负责加工的工厂不慎泄漏了有关资料而导致的，故而“高仿”产品与真品极其相似，更是支持早先的旧版原版内核。但不管“高仿”产品如何相似，毕竟是不法厂商用于敛财的工具，为了榨取最多的利润，不仅做工粗糙并且在制造时选择的大多都是劣质原件，完全不考虑产品质量与售后服务，坏品率较高。所以，DSTT小组在最近一次的网站更新后，特别表示将不会对仿冒品提供质保服务，并不对使用仿冒品而导致的烧卡及烧机负责。所以在这里，Raeca特别将辨识方法写出来，与大家分享，以免玩家们遭受不必要的损失。





▲(图.真TT)正品的金手指处标有DSTT字样。

◀(图.假TT)仿冒品则没有DSTT字样，而有一个圆圈形图案。

威软工作室推出AK2专用编辑器 软件速报

AceKard2作为今年烧录卡的新秀，以其突出的表现吸引了广大的玩家朋友，其漂亮的界面更是令不少玩家称赞，很多AceKaed2的用户都将其内核界面作为了自己“炫耀”的资本，以博得其他烧录卡玩家羡慕的目光。目前在AceKard2的内核中一共预置了3款的精美皮肤，当然这对于时下追求个性张扬的众多玩家还是不够的，为了能够让更多的AceKard2用户亲手打造自己独一无二的系统界面，威软工作室(Willsoft Studio)携手著名软件设计师林静宇(原Smiysoft，现已加入威软工作室)为玩家们制作了一款功能强大，使用简便的AceKard2皮肤编辑器。





AK2 AK/RPG主题编辑器，又名AK2 AK/RPG Themes Master，是一个为NDS的AK2 AK/RPG烧录卡主题皮肤修改，主题皮肤编辑，主题皮肤制作而专门做的软件，它支持BMP，JPG，JPEG，GIF类型图片。可以对主题图片，字体颜色，功能模板等进行编辑，还可以自己添加图片模块，对上屏作出出色的编辑。图片模块还可以自己做素材库。

AK2 AK/RPG主题编辑器对主题完全可视化编辑，免去修改INI配置文件的麻烦。软件完全全自动转换图片为AK2 AK/RPG烧录卡支持的格式，让其完全兼容。

软件支持多种语言，现在暂时有字库：简体中文，繁体中文，英语，日语。字库支持用户自己修改，创建。

官方网站 http://willsoft.wiioh.com/read.php?2

市场风向标 价格行情 提供最佳购机方案

购机机推荐配置

Wii购机推荐套餐(铁杆玩家型)

	品牌/型号	价格
主机	Wii(日版,未改)	1840元
直读	D2CKEY(白色)	80元
—	NGC手柄(组装)	25元
记录卡	NGC记录卡(组装 32M)	40元
电源	北通直插电源	80元
视频线	色差线(高仿)	50元
总计		2115元

Wii购机推荐套餐(时尚娱乐型)

	品牌/型号	价格
主机	Wii(日版,未改)	1840元
直读	D2CKEY(白色)	80元
另购手柄	Wii双节棍手柄套装(左+右)	460元
电源	北通直插电源	80元
视频线	色差线(高仿)	50元
射击枪托	Wii Zapper(高仿)×2	110元
运动套装	黑角超级运动组合包 ×2	160元
游戏	《Wii Fit》(正版，同捆Wii平衡板)	850元
总计		3630元

其他主机周边参考价格

WASABI(直读)	480元
高仿色差线	50元
Wii SD卡适配器	38元
盟区战卡	149元
黑角Wii专用充电魔盒	98元
北通时尚支架	79元



▲黑角Wii专用充电魔盒。

介绍 由于目前无法使用D2CKEY进行改机的D2C芯片主机已经出现在市场之中，搭载D2C 1代芯片的主机的价格已经高涨至2000元以上。对于近期要购入Wii主机的玩家来说无疑是一个不幸的消息。在一两个月之内，便宜的新直读(100元以内)还不会立即出现，所以，价格的持续上涨将成为必然，建议有购买意向的玩家应该当机立断，去把Wii买回家来。

PSP购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1320元
记忆棒	8GB 索尼记忆棒（组装高速7727M）	280元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	Sony软包（组装）	12元
线控	Sony PSP-2000线控耳机（高仿带MIC）	48元
网卡	盟区战卡	149元
总计		1684元

其他主机周边参考价格

PSP-2000主机（深邃红）	1720元
PSP-2000主机（金属铜）	1720元
PSP-2000主机《MHP2G》	2600元
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP-2000高仿色差线	60元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元
PSP-2000专用卡登仕贴膜（新包装）	54元
4GB高速组棒（3839MB）	120元
8GB TF卡+金士顿卡套	360元
神卡精英版	65元
神卡标准版	95元
WIFILINK	135元
盟区战卡	149元

介绍 2000型PSP的价格继续呈下跌态势，并已跌至1320元附近，相信很快将跌破1300元大关，恢复到2000型破解之前的12XX元。要知道这可是在香港PSP-2000调整价格到港币1380元（折算为人民币1228元）之后的价格，水货商的利润以跌至历史最低水平。这些对于国内还未能拥有PSP的玩家来说无疑是一个天大的好消息。赶紧购入，不要再犹豫了。



▲新版（左）卡登仕贴膜采用"一次性密封"包装，不仅防尘，而且防止JS偷梁换柱。

至于谣传TA-88主板不能破解，其实只是索尼调整了主板设计，导致新主板无法制作"神奇电池"。但并不妨碍这种搭载TA-88主板的机器，用别人制作好的神奇电池刷机破解。玩家在购机时千万不要上当花高价购买什么"可以破解"的机器。

记忆棒在这段时间也已跌至底谷，3839MB的4GB组棒只要120元左右即可入手，同时格式化后容量为7727MB的8GB组棒也只要280元。虽然8GB组棒在写入速度上略低于4GB组棒，但却在读取速度以及稳定性上要高出4GB组棒许多，这也是套餐中开始改用8GB组棒作为标配的原因，相信会有越来越多的玩家会在购机时选用更为方便的8GB组棒。

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，40GB）	2880元
手柄	原装六轴手柄	-
-	原装DS3震动手柄	360元
遥控器	组装PS3专用遥控器	50元
线材	组装色差线（PS2通用）	20元
总计		3310元

注：主机内已包含一支标准无线六轴手柄。

其他主机周边参考价格

原装色差线（PS2通用）	210元
SONY原装HDMI线(2M)	280元
组装HDMI线	50元
HDMI to DVI转接头	45元



▲PS3专用遥控器。

介绍 PS3的价值是多方面的，这完全取决于玩家的消费方向。玩家不仅仅能玩到次世代游戏，更能以超低廉的价格拥有一台高清蓝光播放机。于是在看电影时，通过遥控器，玩家可以方便的进行字幕选择、音轨切换，快进慢放等等一系列操作，这些都是普通手柄无法直接进行操作的，所以建议有强烈观看电影需求的人在购机时一同购入。原装产品的质量固然优异，但遥控器本身不涉及啥1024级压感与六轴感应控制，所以并没有太高的技术要求，购买市面上一般的组装产品同样也能达到目的。随着6月12《MGS4》的上市，多款同捆版和限定版PS3套装必定成为市场的热点，如果想买到美版《MGS4》，那你可要花一番功夫才行。

DSL购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080元
烧录卡	DSTT标准版	138元
TF卡	金士顿 2GB（行货）	100元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计		1348元

介绍 行货主机的价格与先前相比，并没有什么变化。其中不能不说的是受到"七月E3要公布新主机"传言的影响。不过在日前任天堂正式公布了将于6月13日发售三款新颜色主机的消息，藉此我们可以很放心的知道，至少在2008年内，第三代NDS主机还不会出现在市场上，要不何必劳神费力的出新颜色呢。

其他主机周边参考价格

iDSL（中国龙）	1198元
DSTT（标准版）	168元
DSONE烧录卡	200元
M3DS Real	220元
R4	180元
金士顿 1GB TF卡（行货）	50元
金士顿 4GB TF卡（行货）	200元
Hori膜（原装）	68元
卡登仕膜（新包装）	58元

近期烧录卡市场也显得十分平淡，不仅仅是不断地出现各种品牌的仿冒品。而且整体价格也由于市场的疲软而不断的下跌。由此，已经很少再有新的品牌敢进入这个市场，而M3 DS Real的全新"樱花"内核的中文版，也由于种种原因延期发布，实在不能不说是一种遗憾。



■AK2与AK R.P.G烧录卡。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360（港版，20GB、65nm、HDMI）	2810元
视频线	高仿X360 VGA线	48元
总计		2858元

其他主机周边参考价格

原装VGA线	260元
火牛（直插电源）	120元
手柄充电套装	130元



▲高仿X360VGA线。

介绍 尽管X360主机已经搭载了HDMI端口，但对于国内许多还在读书上学的玩家来说无疑还是VGA端口更为实用。得益于微软本身的个人电脑的行业背景，X360是一台直接就能够对应电脑显示器的VGA接口的主机，而不像PS2或PS3那样需要使用色差输出然后再转制为VGA信号。直接使用VGA输出的图像无疑是失真较小，并且色彩还原度也比较的理想。但惟一的缺点就是显示器不像电视机，大多没有附带音箱，所以玩家必须另外购置音箱或者是大功率的耳机以输出音频。



PS2购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS2（港版，90006，已改）	1050元
记录卡	原装8MB	110元
总计		1160元

其他主机周边参考价格

原装DS2振动手柄	110元
高仿手柄	40元
8M组装记录卡	50元
组装色差线（PS3通用）	20元

市场报价信息更新截至2008年5月25日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



喜欢一款游戏，必然是有原因的。或者是其中的剧情，或者是容易上手的操作系统，或者是精美的人物设定……爱是不会凭空产生的。不论是任何游戏的粉丝，对于自己所热衷的游戏系列，都注定要走过由陌生到熟悉的整个过程。一天到晚只抱着几款游戏不放，这样下去也不是个办法。毕竟，勇于尝试新的游戏类型，这才是一名游戏玩家所要做的。但是，在第一次涉足不被自己所熟悉的游戏类型时，难免会有无从下手的感觉，甚至对陌生的游戏产生一些误解。如果你遇到过这种情况，那么就不妨关注以下我们的这个新栏目。或许，在看过这个栏目之后，你对某个游戏系列的看法会就此改变，并且产生想要玩的冲动呢！

“《超级机器人大战》系列”新手必读



“《火焰之纹章》系列”、“《皇家骑士团》系列”、“《召唤之夜》系列”等作品是晴天的最爱。不过，对于同样属于战棋游戏的《机战》却不怎么感兴趣，但也希望尝试。



菜鸟 晴天

领航员 炎骑士



热衷于机器人题材游戏作品，对“《高达》系列”作品十分熟悉，特别热衷于“《机战》系列”等战棋游戏。其中玩得最多的是《机战 α》全系列。

“《超级机器人大战》系列”自从诞生以来，凭借着独特的“关公战秦琼”式剧本以及大量热血机器人动画的加盟，拥有数量相当可观的玩家的支持。短短十余年间，这个系列先后诞生了数十部作品，可谓人丁兴旺。就在前不久，系列的累计总销量更是突破了一千万份大关，这在战棋类游戏当中可是相当不错的成绩。不过，即便如此，一些战棋类游戏爱好者仍然无法接受它，这其中甚至还有晴天同学的身影。

请问晴天同学，我们大家都知道你是战棋类游戏的爱好者，诸如“《火焰之纹章》系列”、“《皇家骑士团》系列”都是你所热衷的游戏，那么同样作为此类游戏的《机战》为何无法打动你呢？

这个嘛，其实原因很简单。首先，我比较倾向于风格浪漫飘逸的游戏画风，《机战》的整体却显得过于硬派，对于我这样一个对机器人动画不感兴趣的人来说，因为没有看过原作动画，所以自认为在游戏中会很难找到共鸣；其次，《机战》中的资金经常不够用，不能随心所欲改造机体，这是我不能够容忍的；第三，游戏中的“熟练度”获得条件太过于苛刻；最后，游戏中的机体实力平衡性太差，通常情况下只能培养那些主角，其他配角的使用几率太低。

原来如此！看来晴天同学对于《机战》的认识程度严重不足啊。这样吧，我就在这里给你上一堂《机战》知识讲座，好让你这个门外汉对《机战》的认识有所改观。

好啊！我就好好学习一下，没准儿听完你的讲解之后，我会从此喜欢上《机战》呢！

最热血、最具魄力的战斗动画！



许多玩家开始接触并逐渐喜欢上《机战》，大多都是由于被其中的战斗动画所吸引的。那么，《机战》中的战斗动画为什么如此吸引人呢？原因很简单，由于游戏中的机器人大多来自于各个动画作品，因此，游戏制作者将这些机器人在原作中战斗的一些经典场景、熟悉的战斗姿态等以全新绘制的画面在游戏中重现，并且在必要的时候增加大魄力的特写。如此一来，观看过原作动画的玩家自然就会在游戏中找到一种重温经典的认同感。试想一下，当曾经令自己感动的经典一幕在游戏中完全重现，玩家的心情会是多么激动！

那么，是不是没有看过原作动画的玩家就无法在观看游戏的战斗动画时产生共鸣了呢？当然不是。即便你没有看过这些机器人题材的动画，只要在游戏过程中仔细揣摩剧情段落的细节，那么也可以对其中的动画作品内容产生一定程度的认识。随着游戏的继续深入，这些原本陌生的动画作品也可以给自己带来不小的震撼。

说起来，我在刚开始接触《机战》的时候，对其中的大部分动画作品也是一无所知。记得当年在玩《机战 α》的时候，我对游戏里面那些七七八八的机器人并没有什么太多的认识。但是通过对剧情的深入了解和观看战斗动画，我开始对其中的一些作品产生了兴趣。说起来，其中的许多动画都是在我玩过游戏后才尝试着去接触的呢！

机体改造项目一览

■HP：代表机体的耐久度。一旦HP值降为0，机体就会被击破并退出战斗，并且需要花费一定资金来修复才能够继续投入使用。

■EN：代表机体的能量。EN的用处很多，浮空型机体的移动、部分武器的消耗甚至特定机体所具备的防御力场均需要通过耗费EN来实现。

■装甲：代表机体的防御能力。通常情况下，在受到同等程度攻击的时候，拥有厚重装甲的机体，其HP值削减的程度会较少。

■运动性：代表机体的回避能力。受到攻击的机体所拥有的运动性越高，那么被命中的几率就会越低。

通过这几个机体改造选项，各个机体在能力上的差异就明显的拉开了距离。比如，超级系机体即便是初始状态也普遍拥有厚重许多的装甲，而它们的运动性则相对低下，就算提升这些机型的运动性，收到的效果也不很明显，所以还不如优先选择提升它们的装甲。真实系机体则相反，初始状态下的较高运动性已经令其可以在不费太多力气的前提下回避掉敌人的攻击，所以要将改造重点放在运动性上。此外，不论是真实系机体还是超级系机体，如果它们所使用的武器需要耗费大量的EN，那么就要考虑提升EN上限，让这些大威力的武器发挥更多的作用。

新手向导1 最近一段时间，《机战》系列的新作可谓连连不断。掌机方面有PSP平台上的复刻版《机战 A》，家用机平台上更是有令人期待的《机战 Z》，此外还有一款玩法迥异的《机战原创世纪传奇》，一定不要错过哦！

如何看待游戏中的资金问题

据我所知，玩家在《机战》中所获得的资金往往都不够用，而诸如机体强化、武器改造等内容无一不是要花费大量资金的。对于我们这些初学者来说，由于对那些动画并不熟悉，因此对其中的机器人性能也自然就缺乏了解，如此一来就无法把握投资重点，这可是个大难题噢！

面对大量机体而不知道该去培养谁才是最好的，这样的情况是初学者必然要面对的。其实，即便对动画不熟悉，同样也可以在培养驾驶员和机体的时候做到心中有数。

在每次进入战斗之前的系统菜单中，我们可以随意查看己方的驾驶员以及机器人的各项数据。同样是没有经过改造的机体，我们可以通过观察它们在初始状态下性能来进行最为基本的了解。此外，在进入改造机体的菜单后，我们还可以通过观察机体的改造上限来判断改机体的潜力。这样一来，就算是初学者也可以对游戏中的机体性能有最为准确的了解了。

其实，在对于机体强化和武器的改造方面，即便是一部潜力巨大的机体，我们也并不需要将它的全部数据统统提升至最高。只要将一些制约机体性能的关键数据进行提升即可。

比如，对于一些以运动性见长的机体来说，改造机体的运动性往往比提升其HP和装甲要更为实际。而在面对那些装甲较厚的重量级机器人时，优先强化HP和装甲则成为提升机体性能的必要手段。只要能够做到"好钢用在刀刃上"，用有限的资金照样可以培养出拥有强大战斗力的机器人部队！

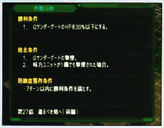


其实，我们还可以通过一些小窍门在游戏中获得数量可观的资金。比如，在面对大量以密集队形出现的敌人时，如果选用带有地图武器的机体将其一次性全部消灭，那么就可以瞬间获得大量资金。在拥有大量敌人的关卡中故意令己方达成失败条件，就会重新挑战该关卡，并且保留之前获得的资金。通过这个技巧，我们完全可以获得足够数量的资金，当然，前提是要有足够的耐心。

如何正确看待"熟练度"

熟练度的起源

"熟练度"这一要素的首次引入是在《机战α》。其实，这个概念的最初出现完全是面向拥有丰富经验的核心玩家的。最初的熟练度概念是作为隐藏要素存在于游戏中的，在每一次的战斗开始时，玩家并不知道如何去获得当前战斗的熟练度，只有通过不断地摸索才能将其获得。另外，早期的熟练度不仅仅与玩家在作战中的表现有关，还与过场剧情中的对话分支选择有着密切的联系。在《机战α》中，玩家在各个关卡中所能获得的熟练度点数并不相同，有时是1点，有时则多达3点。而到了后来的《第二次机战α》，熟练度系统则变得更加完善。玩家在每次战斗中只能获得1点的熟练度。





熟练度的作用

熟练度概念的引入并不仅仅与游戏中的隐藏剧情、隐藏机体有关。更重要的是，随着玩家获得的熟练度数量的增加，游戏的难度也会不断提高。不过，虽然熟练度的积累对于隐藏要素的获得有着十分直接的关系，但这并不意味着获得较高的熟练度就能开启游戏中的全部隐藏要素。通常情况下，就算是获得的熟练度点数较低，玩家也照样能够开启一些隐藏要素。



初学者与熟练度

由此我们可以看出，熟练度这一概念不是进行游戏的必要因素。对于初学者来说，只要在游戏中玩得开心就行，用不着刻意追求熟练度。此外，并不是《机战α》之后的所有系列作品中都存在熟练度这一要素。在广受好评的《机战MX》中就没有熟练度的要素，但玩家照样可以体会到热血机器人的战斗全过程。

通过观察去年发售的PS2版《机战原创世纪合集》，我们可以看出，熟练度的获得条件已经进一步降低，就算是对系列作品经验不足的玩家，也可以较为容易地拿到熟练度。所以，大可不必因为熟练度的问题而对这个系列游戏产生畏惧的心理。

独具一格的精神指令

《机战》的另一大特色所在就是种类丰富的精神指令。精神指令的作用不仅仅在于强化角色的作战能力，更是为了能够让两名能力相近的角色在宏观上得以区分。当然，精神指令也从另一个方面体现出角色的性格特征。比如，来自《高达》作品中的驾驶员大多拥有"必中、集中、魂"等精神指令，而那些驾驶超级系机器人的角色则普遍拥有"根性、铁壁"这样的指令。

如此之多的精神指令，对于像我这样的门外汉来说，定然不会立刻熟悉它们的作用，这可怎么办才好呢？

其实你的担心完全是多余的，虽然精神指令的种类有数十种之多，但就算你不能立刻熟悉它们的功能，也照样可以在游戏中运用自如。只要在游戏中点开系统菜单中的"精神检索"子选项，将选择框移动到某一项精神指令上，屏幕中就会给出相应的功能介绍。玩家通过功能介绍便可对当前精神指令的功能一目了然了。需要说明的是，这些精神指令的功能介绍大多是以中文汉字的形式出现的，所以就算玩家对日语一窍不通，也可以通过介绍中的大量汉字将当前精神指令的用途猜得八九不离十。

真实系与超级系

真实系与超级系的区分，是在系列发展到一定程度后才开始逐渐产生的分化。一般来说，真实系机器人的特点是拥有较高的运动性和较远的移动距离。对于这一类机体，只要将其运动性稍加改造，就可以作为玩家部队的开路先锋，就算将其扔到攻击力强大的敌阵中也不用多么担心被击中，是清理杂兵的首选。而对于超级系机体来说，运动性则成为它们与生俱来的弱点，如同小山一般的体积让这些大块头们经常成为敌人的靶子。不过，超级系的优点在于厚重的装甲和强大的火力。只要能够将这类机体的装甲改造到较高的水准上，那么来自敌人的各种攻击就会如同挠痒痒一般不起作用。

需要说明的是，在近年来推出的系列新作中，真实系与超级系的区分开始逐渐淡化，各类机体的性能均为平均类型的，它们的用法完全要看玩家的喜好来决定。此外，界限不清还表现在某些特定的机体上面，比如，多蒙驾驶的G高达，绝对是"《机战》系列"中数一数二的怪物级机体。G高达既保持了真实系机体所应有的高运动性，又具备超级系机体的高攻击力，更难能可贵的是作为驾驶员的多蒙本人，他的能力已经不能仅仅用"强悍"二字来形容了。难怪许多玩家习惯性地称G高达为"超级系高达"！

说到这里，《机战》的特点就大概介绍得差不多了。相信你通过这些介绍，会对《机战》有新的认识。其实整个系列中的各部作品也是难度各异的。比如，制作在PS2平台上的《机战MX》就较为简单。如果你是一名新手，那么不妨从这款作品入手，待对系统和世界观有所熟悉之后，再去挑战那些难度较高的作品。

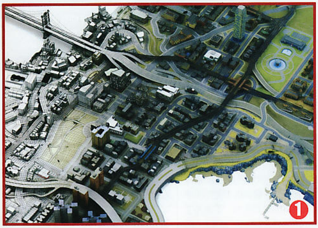
嗯，你这么一说，我似乎产生想玩的冲动了！感谢小炎的耐心讲解，让我对《机战》有了全新的认识。

新手向导2 除了《机战MX》之外，系列之中难度较低的作品还有GBA平台的《机战J》和NDS上的《机战W》。当然，如果你实在无法执着于那些七拼八凑的剧情，那么还可以尝试作为重要分支的"《机战OG》系列"。

秘密花园

地狱伞兵：《横行霸道IV》的成功已经不需要用太多的话来形容了，相信读者中也有很多玩家仍然在自由城里玩得不亦乐乎。我敢打赌，肯定有不少人已经被自由城这个充满魅力的地方迷得神魂颠倒，天天“不务正业”，全然忘记了去发展主线剧情。可以说这也是它的另一大特点吧，越来越多的人喜欢去挖掘这座城市中细微末节的趣味。那么，本期的秘密花园就带你来看看你所不知道的自由城。

本期主题：秘密自由城













①这就是自由城的诞生，这样一个栩栩如生的城市就是这样被一步步具体化的。如果仔细看的话还会发现各个区域复杂的高低起伏。估计这么大的工程让游戏开发者们没少掉头发吧，呵呵。

②夕阳下的自由城，夜都市的感觉已经渐渐显露出来。其实个人认为这次的游戏中对于黄昏这个时间段的刻画非常出彩，华丽程度真的出人意料。

③悠闲地躺在沙发上吞云吐雾，这幅画给人的感觉可以说充满着矛盾，或者说充满着不安吧。地上的那把枪也许预示着现在的悠闲随时可能被打破，也许下一个镜头之后，这里会躺着一具尸体也说不定。

④我甚至可以断言，缺少了跑车的《横行霸道》绝对会缺少很多的乐趣，没有了高速飙车，也没有轰鸣的马达声，是不是觉得缺少了什么？而这一作中的跑车被细化了很多，让我们把它们拆开看看吧。

⑤游戏中最好的跑车，在完成Bernie的任务后他会很大方地送给你。由于其外形酷似兰博基尼，所以我们干脆就称其为“兰博基尼”了，不用怀疑，这绝对是游戏中最好的跑车了！

⑥特警与匪徒间的一场恶战。话说回来，可能别人在看着我玩游戏的时候和我现在看这张图的感觉是一样的吧（笑）。这张画上的远景似乎显得有些简陋，不过毕竟这是原画，有所偏重也有所忽略吧。



■《横行霸道IV》之所以让人感觉到这是一个活着的城市，和满街的各种店牌以及个性化的LOGO是分不开的，这里就来一个LOGO大杂烩，看看你在游戏中是否也看到过这些图标呢？另外，是不是感觉某些LOGO在现实中似曾相识呢？

真·天下无双 第7回

最近一段时间都没有《无双》新作，有几位读者问我有没有什么推荐的游戏。看到这样的问题，作为无双总帅的我第一反应就是要推荐《真·三国无双2》。尽管此作名气极大，但由于推出时间过早，现在的很多"无双迷"都没有玩过。若要大家回头补课的话，可能会有很多人认为此作属早期作品，不值得回过头去玩。其实2代有很多优秀设定，在系列史上都是数一数二的，连最新推出的《真·三国无双5》都远远不如。本期的专页就专门和大家来探讨这个问题。

永远的经典《真·三国无双2》

《真·三国无双2》是系列腾飞的起点，从这一代起"《无双》系列"正式成为人气作品。纵观整个"《无双》系列"，2代（本文的2代指《真·三国无双2》和《真·三国无双2 猛将传》）的品质可谓最为优秀。其很多优秀的设定，至今仍为系列最高峰，未被后续作品继承。在次世代主机尚未普及的今天，没玩过2代的玩家回头领略2代的风采是很有必要的。下面就为大家介绍一下2代独步武林的几个基本设定。

关卡



《真·三国无双2》有一个系列其他作品都无法企及的设定，那就是所有战场均可双向选择，即玩家可以选择出现在战场上的任意一方进行战斗。这个设定充分体现了设计者在关卡上所花的心思。由于AI和难度设定得优秀，使得玩家以不同势力加入战斗后，打法也会发生天翻地覆的变化。例如公认最为经典的合肥新城包围战，选择魏军的话，就要站在合肥新城中央，抵挡吴军如潮水般的疯狂进攻；而如果换为吴军，魏军在城外的先遣部队就能将吴军全灭，这时快速冲入城内打开城门就成了关键。

2代的关卡设定是历代最为优秀的，除了可双向选择外，战场的大小、敌人配置、战场事件都设计得极为优秀，左右胜负的因素非常多，高难度下玩家若想顺利过关，必须对战场的每一变化都了如指掌，然后根据战况制定出最佳方案。例如《真·三国无双2 猛将传》的袁绍传·合肥之战，如果玩家不选择袁绍，在最高难度下袁绍最快会在开战后45秒就阵亡。这种近似于疯狂的设定，以今天的眼光来看简直是逆天之举，但当你实际玩到的时候就会感受到其魅力所在。尽管后续作品不止一次对2代进行了模仿，但远远未能达到2代的高度。

AI和难度



2代的AI是全系列中做得最好。游戏中的敌人依据身分不同，拥有不同的AI设定。敌人出手坚决果断，不同兵种间讲究配合，令玩家在战斗时备感刺激。最令人赞叹的是聪明狡猾的敌将，他们会抓住玩家的破绽进攻，受到非浮空型无双攻击时懂得放无双来形成拼刀局面，防住玩家连续不断的攻击后会以无双技进行反击。和敌将的对决，就好像是动作游戏挑战BOSS一样。像这样的AI，此后仅在《真·三国无双3 猛将传》中出现过。

而游戏的难度设定也很合理。不同难度下敌人的攻击力都很正常，加上出色的AI设定，令玩家赢固然神清气爽，败也是心悦诚服。对于将能力练至极限的玩家，还有最高难度可以挑战。2代中敌人弓箭手的威力为历代之最，而且射中人必出现硬直，使得玩家绝不能滥砍滥伐。而《真·三国无双2 猛将传》的最高难度下，敌将均手持4级武器，其附加的属性和数值和玩家使用时一样，令玩家打起来更加刺激。

事件

前面提过，2代的战场事件设计得极为优秀。战场事件除了能影响士气从而左右胜负之外，能够看到不同角色在同一事件下的表现也是一大乐趣。2代在这个方面同样是历代最好的，游戏中的事件60%以上都是会随着玩家使用的角色不同而发生变化的。2代可使用的角色有41人，这些会发生变化的事件每个就有41种变化，令玩家情不自禁地想用全部角色挑战一遍。像樊城之战的开场，吕蒙会和玩家探讨消灭关羽的事情。如果玩家使用刘备，刘备会说："二弟，你怎么会如此糊涂！"张飞的台词则是："俺早就想和二哥较量较量了！"最搞笑的是玩家使用关羽的话，关羽会说："与自己对打，真是岂有此理！"

可惜的是，这么经典的设定在后续作品中反而被不断淡化。从《战国无双》开始，限定角色的事件越来越多，每一作中会随角色发生变化的事件越来越少，即使出现也鲜有什么上佳表现，这点着实让老玩家们不满。



无双绘卷 看惯了原画，这次来一张CG图吧！这是《真·三国无双5》他势力的全家福照片，不过主题非常搞笑。话说都到六月了，这《真·三国无双5 猛将传》也应该有消息了吧？

中文版

《真·三国无双2》曾推出过中文版，这个中文版不但对文字进行了汉化，而且引入了全中文语音，诚意相当高。中文版请来了很多台湾省的知名配音演员，如果你经常观看港台电影的话还能听到几个熟悉的声音。平心而论他们的表现离日本声优还是有一定距离，但全中文的亲切感是日文版所不能比拟的。而且全部41名角色中也有很多亮点，如满口山东话的张飞，打败敌将大喊"俺赢了！"使用无双则是高呼"全部都去死吧！"尤其值得称赞的是张郃的配音，被公认为是变态程度已经超越了日文版，那句经典的"让我们华丽地进攻吧！"就是出自他的口中。总之，就算是不想认真玩，买一张拿来放松也是很有必要的。

好了，看过上面的介绍后，不知各位有没有产生玩2代的冲动呢？如果有的话（哪怕只有那么一丝），本期专页的目的就算达到了。祝大家玩得开心！

流浪的画笔

绘梦人

文 纱迦 美编 NINA

末次誉亮

画师档案	
笔名	誉（ほまれ）
性别	男
生日	6月1日 双子座
血型	O
居住地	熊本
趣味	高达模型、电影



《式神之城III》



《摔角天使 生存者2》

末次誉亮算不上什么名人，你没听说过这个名字很正常。2003年才出道的他，在日本游戏界算得上是新人。和很多画师一样，他最早也是个同人画手。上个世纪的90年代，“《格斗之王》系列”在日本大行其道，末次誉亮对其有着深厚的感情，不过他始终无法达到顶尖水平，反倒是平时没事勾勒的几笔草图在朋友间深受好评，于是末次誉亮就开始朝画手方向努力。不过他并不像其他人那样出同人画集，他甚至连个人网站都没有开设，因此在他加入Alfa System公司之前，知道这个名字的人可谓凤毛麟角。





“誉堂”的看板娘



《街头霸王》同人



《式神之城III》

拥有正当职业后，末次誉亮于2003年7月23日开设了自己的个人网站“誉堂”，并不定期推出自己的CG集，从此“誉”这个名字开始被人们记住。不过真正让其大红大紫的，还是Alfa System的原创射击游戏《式神之城》。末次誉亮对于这种带有奇幻色彩的作品向来情有独钟，他从1代的小说插图开始参与，到了3代时已经是游戏的主画师，正式成为这个系列的标志性人物。





《Vampire Panic》



《NEOGEO斗技场》同人

Alfa System虽不算有名，但颇具实力，是日本九州地区最大的游戏公司(不算分社)。Alfa System手中像《式神之城》这样的原创品牌并不多，主要是为其他大游戏公司代工制作。在其手下也诞生了不少名作，比如PS时代的《跨越俺的尸体》、“《高机动幻想》系列”，去年为NBGI挣回颜面的《无瑕传说》以及今年预定发售的《梦幻之星携带版》也是由其制作的。末次誉亮作为Alfa System旗下的主要画师，也随之南征北战，在多款大作中均留下了他的身影，可惜受版权等多方面的限制，这些作品对他的人气并没有起到什么促进作用。2006年Alfa System官方推出了一本画集，其中收录了末次誉亮大量鲜为人知的作品，直到此时很多玩家才得知了他的真正实力。

今天的末次誉亮依然是经常作为一名客座画家在多款游戏中出场，其画风也越发绚丽多彩。相信只要给他一个契机，必定会有名动天下的一刻！

游戏作品一览

2003年	新世纪福音战士2(PS2)	Bandai	角色画像
2004年	Vampire Panic(PS2)	Sammy	主画师
2005年	式神之城III(街机)	Taito	主画师
2006年	世界传说 光明神话(PSP)	NBGI	部分人设及角色画像
2007年	无瑕传说(NDS)	NBGI	武器设计、敌人设计
2008年	悠久的车轮(街机)	Taito	部分卡片设计
2008年	不如归(PSP)	Irem	部分插画
2008年	摔角天使 生存者2	Success	人设



『誉堂』的看板娘

影漫搜查线

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜



你没有看错，我们本期的主题就是《谍影重重》。由于《谍影重重》的改编游戏即将在PS3和X360上发售，所以本期特别制作了这个专题，让对故事背景不熟悉的玩家有所了解。另外，虽然在栏目中没有提到，不过电影版的《葫芦兄弟》就要上映了，以怀旧的名义向看过动画的读者推荐。



谍影重重 凭什么吸引到你

《谍影重重》三部曲无论作为间谍电影还是动作电影，其制作方法、指导思想、表演流派都是这些年来少见的。“纪录片方式的写实摄影”和“细碎密集又确保内容清楚的剪辑”便是它牢牢抓住观众眼球的两大法宝。流畅而又处处充满悬疑的叙述手法，时不时再安排上几段精彩的对打场面和追逐戏（伯恩解决敌人的利落手法也是电影的一大看点），即使坐下来连续将三部电影看一遍也不会有半点困惫。21世纪的靓汤与布鲁斯南逐渐老去，马特·达蒙凭借行事风格冷峻干练和定位的独特明晰杀出了一条血路。伯恩集失忆、复仇、孤立无援于一身，孤胆英雄的本领大大超越有邦女郎协助的完美绅士007，更让靓汤一枝独秀的《谍中谍》略逊一筹。

文 火云

成功的改编 1 CHECK



▲原著小说作者罗伯特·勒德姆。

这部电影能够获得成功，除了电影本身的优良品质和奥斯卡明星们的号召力之外，很大程度上也归功于原著小说为本片积累了20多年的人气。这部电影的剧本都是改编自罗伯特·勒德姆(Robert Ludlum)的同名三部曲小说“《伯恩》系列”，从1980年勒德姆完成的系列第一部小说《伯恩的身分》至今，该系列小说一直被广大读者所认可，其中第二部小说更是在畅销书排行榜上停留了25周之久。在世界范围内的走红，怎会逃脱得了闹“剧本荒”的好莱坞的法眼，于是007之后的又一间谍杀手就这么出山了。

编剧们改编的功夫也是神来之笔，他们成功地将小说冷战时期的背景挪到现代，顺便影射跨国公司与政府控制人们的生活自由，以及由此带来的个人遭遇和命运悲剧，足见勒德姆小说中人物和情节的经久不衰，甚至是历久弥新。就连因《达·芬奇密码》等畅销小说迅速窜红的作家丹·布朗也坦言勒德姆是自己最喜欢的作家之一，“《伯恩》系列”也是自己最喜欢的一部丛书，并为其创作提供了灵感和方法。

2 CHECK 身分之谜

从第一部起伯恩这个人物就被赋予了太多神秘的色彩，他没有国籍，没有身分，更不知道自己那些堪比职业杀手的杀人手法是从何而来。而“我是谁？”和“谁杀了我的女人”，身分的追寻与复仇之路便是贯穿这个电影的主线，直到把整个电影看完才能找到最后的答案。伯恩的追寻将带他辗转莫斯科，奔赴巴黎，停留马德里，驻足伦敦，并最终回到原点——纽约的街头。每一次的追寻伯恩都是独自上路，从对职业的厌恶到重拾自我，从追寻身分升华为追寻自由、生命和生活的真谛。伯恩最终找到了他的答案，也给各位观众交出了一份完美的答卷。



武器配置 3 CHECK

既然是一名特工，那么用来杀人越货的装备也不能太寒酸，狙击枪、窃听器、军刀和多个护照这些基本装备都纳入了伯恩的手中。但是你想在影片中看到能够发射出导弹的遥控豪华跑车等“外星科技”是绝对不可能。伯恩在影片中往往能够开发出各种道具的衍生价值，狙击枪当望远镜那是必备技能，电话的N种妙用才是“《谍影重重》系列”道具的亮点。在柏林宾馆利用手机制造的占线让前台工作人员不起疑心，同时看到对方按键输入的房间号；在那不勒斯利用敌人的电话反监听获取有效信息。卷曲的杂志都可以当作格斗的短剑，烤面包机都能成为定时炸弹，这个训练有素的家伙简直恐怖得不可思议。或许将来伯恩退休之后出一本《日常生活道具妙用》也能够大卖特卖呢。

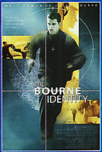


《谍影重重》三部曲简介

谍影重重 The Bourne Identity

导演	道格·莱曼
主演	马特·达蒙 弗兰卡·波坦特
类型	动作 冒险 惊悚
上映时间	2002年6月6日
全球票房	2.14亿美元

故事发生在欧洲大陆，一艘意大利渔船在海上捞起一个奄奄一息的男人。他身中数枪，还有刀痕。更奇怪的是他身上还有微缩胶卷和一个瑞士银行户头的密码。在好心的船员精心照顾下，他很快康复了。但是他却完全想不起自己是谁。至于怎么会被人射伤，怎么流落到海上，身上的东西又是怎么回事，更是头绪全无。



渔船把他放在了巴塞罗纳，他准备前往苏黎世，依靠身上惟一的线索——瑞士银行密码，来寻找自己的身分。与此同时欧洲大陆上开始出现了几班人马，到处搜寻这个身分不明的人，目的只有一个：终结他。CIA也毫不令人吃惊地掺和进来。潜伏的危险和不知身分的迷惑下，这个没有名字的人渐渐接近了真相。

谍影重重2 The Bourne Supremacy

导演	保罗·格林哥拉斯
主演	马特·达蒙 布莱恩·考克斯
类型	动作 冒险 惊悚
上映时间	2004年7月15日
全球票房	2.89亿美元

伯恩终于找到了自己的身分，他就是CIA特工大卫·韦伯，现在他和自己的女友化名隐身在一个偏僻遥远的海滨小镇，享受着两人世界的甜蜜和宁静。虽然伯恩不愿意回视过去，但“过去”却一直都在追随着他，他们不会让这样的宁静保持下去，依靠职业养成的灵敏嗅觉，伯恩发现秘密组织的杀手已经潜入



小镇，为了替女友玛丽·克鲁兹报仇，他没有选择，必须战斗。一起国际政治刺杀事件让CIA重新审视已经失踪的伯恩的档案，一名某大国政要被职业杀手刺杀，刺杀者留下的证据显示他的名字叫“杰森·伯恩”，这是大卫·韦伯从前在中央情报局的化名。事态似乎变得越发失去控制，四面楚歌的“伯恩”现在只有单枪匹马地去找出那个冒充自己的人，还自己一个清白……

谍影重重3 The Bourne Ultimatum

导演	保罗·格林哥拉斯
主演	马特·达蒙 布莱恩·考克斯
类型	动作 冒险 惊悚
上映时间	2007年8月3日
全球票房	4.3亿美元

失去爱人的伯恩游荡在欧洲各地寻找线索，已经成为暗杀目标的伯恩靠着自己一身本领制服了前来暗杀他的几个人之后，从他们身上找到了一丝线索，他渐渐知道自己所遭遇的一切与一个叫“踏石”的秘密特工养成计划有关，而他也是这个组织培养出来的特工。目前，“踏石”组织已经被美国国防部的一个新计划“黑蔷薇”所取代，而“黑蔷薇”的其中一个任务就



是铲除已经不受控制的伯恩，“黑蔷薇”潜伏在世界各地的杀手们都成了伯恩的敌人。已经失去爱人的伯恩再无牵挂，他选择主动出击，要将有份参与计划的一干人等统统灭掉，为自己报仇同样也为爱人报仇。敌人越来越多，而伯恩的调查也越来越深入，疑问也逐渐得到了解答……

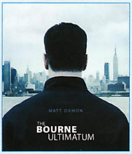
4 CHECK 冷酷的写实

与詹姆斯·邦德每次都要将自己的名牌装备晒上一遍，然后在与美女调情的空隙轻松写意地完成任务不同，伯恩始终都保持着严肃认真的工作态度，以及干练简约的行事风格。与好莱坞一向的“花拳绣腿”的功夫戏不同，伯恩的动作一击中的，毫无冗余，这种不求美感只求真实的简约主义，给这个人物带来了无限的刚毅和冷酷感。《谍影重重2》中莫斯科的一场飙车戏可以说是毫无美感，但是却真切，真得让影院中的观众牢牢屏住呼吸。伯恩手中既没有强大到即使你坐在家中的马桶上看杂志也能找到你的卫星定位系统，也没有后台远程遥控的技术支持，他能够在一座城市中死里逃生，全仗着自己对环境的适应能力和学习能力。在影片中伯恩永远都是先看坐标和地图后再做出行动，这种因事制宜的表现让观众都信服于伯恩的身手，而不是拜服于动作英雄必备的“运气”上。影片的另一个将观众拖进“真实”的情绪中的元素就是，该哪国人讲哪国话，不会出现好莱坞电影中的外国人先说一句母语，然后立刻投奔英语的怪现象。而为了不至于正常电影都出现没完没了的字幕，导演也削减了异国人士的台词，《谍影重重2》中登场的俄国杀手更是二话不说，只一枪便击中了伯恩，这真是残酷的真实。



完美收官 5 CHECK

对于这样一部电影而言，虎头蛇尾是绝对不允许的，第三部作品上映后并没有像许多人预料的那样如《蜘蛛侠》等系列一样逐渐衰退，而是完全超越前两部作品，成为了系列的巅峰之作，也为整部作品划了一个完美的句号。如此完美的结束简直可以与《指环王》相媲美。其实这部电影的走红也见证了参与其中的导演与演员的成长。2002年之后马特·达蒙生生地将票房毒药的名头摘了下去，而成为新一代票房明星。道格·里曼在拍竣《谍影重重1》之后，马上接下了轰动一时的《史密斯夫妇》；二代三代导演保罗·格林格拉斯从《血色星期天》获得金熊奖之后，声名鹊起。《谍影重重2》的成功也让保罗执导的影片类型愈发宽广，2006年惊悚电影《93航班》则让其赢得了奥斯卡的提名。2004年到2007年短暂的三年让保罗从好莱坞的外来人口成长起来，并跻身于奥斯卡获奖者的行列。



6 CHECK 改编游戏即将登场



对于我们游戏玩家来说，这部电影的最大吸引力恐怕还要加上一条，那就是根据小说改编的游戏《谍影重重》在6月3日就要与广大玩家见面了。目前Xbox LIVE和PSN上都已经提供了该游戏的DEMO下载，从试玩版的表现来看，游戏的素质值得玩家一试。大量QTE的加入让游戏的紧张感与电影中非常相似，战斗系统也颇为丰富，不同环境下的必杀技变化相当多。游戏的场景基本也与小说中符合，不过遗憾的是厂商没有取得马特·达蒙的肖像权（也有可能是太贵出不起……），所以我们就得看着一个陌生的面孔来进行我们熟悉的故事了。



电影前线 MOVIE ZONE

本栏目内容均可在光盘里欣赏

《X档案 我要相信》

The X-Files: I Want to Believe

上映日期 2008年7月25日（美国）



时隔10年，《X档案》再度来到了观众面前，而主角仍是员穆德与史考莉。在这次的故事中，美国弗吉尼亚州发生了多起怀孕妇女失踪案件，当地警方与FBI调查后却将其草草结案。穆德与史考莉这对搭档得知这起案件后，立刻深入调查，并因此发现背后的恐怖真相……

《木乃伊3 龙帝之陵》

The Mummy: Tomb Of The Dragon Emporer

上映日期 2008年7月24日（中国香港）

一名公元前50年的中国帝王由于太过残暴而受到了女巫的诅咒，他和他的军队全部变成了兵马俑被封印在地下宫殿中等待着被人重新唤醒。1946年，曾经在二战期间为英国政府担任间谍的里克·奥康纳和伊芙琳两人已经隐退到英国牛津郡居住，他们接受了一个外国办事处提供的“最后的任务”——负责把一件从中国上海博物馆偷走的珍贵文物物归原主。与此同时，那个遭到诅咒的帝王被唤醒了，一场惊心动魄的大战即将开始。



近期关注 FOCUSING

Moive 电影 《寒蝉鸣泣之时》 Higurashi no naku koro ni

类型 推理、恐怖 上映日期 2008年5月10日（日本）



曾因游戏与动画而大红的《寒蝉鸣泣之时》终于也推出了真人出演的电影版，这次的电影版剧情沿袭了原作的设定：在一个居民不足2000人的偏僻村庄，隐藏着外人所无法知道的秘密，来自于其他城市的转校生前原圭一来到这里，却无意中触及了禁忌的秘密，几乎是一夜之间，友善可爱的朋友们突然变成了残暴的杀人凶手，村庄就像一座被恐惧与猜疑封闭的没有出口的迷宫，将圭一困在其中……虽然电影版选择的演员阵容大多以新人为主，不过反倒能带给观众全新的感觉，究竟这个游戏中“正解率仅有1%”的推理难题在电影中会如何上演呢？曾被游戏卡住的玩家不妨来看看电影的演绎吧。

Anime 动画 《新世纪福音战士 新剧场版 序》

Evangelion 1.0 You Are (Not) Alone

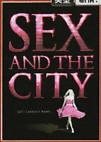
类型 科幻、剧情、战争 上映日期 2007年9月1日（日本）

在10年前上映的《The END OF EVANGELION AIR／真心为你》之后，本作作为《EVA》近年来推出的首部剧场版早已引起了许多人的关注，尽管只是在日本的限定影院里上映，但是票房一周内就突破了2亿。不久之前本片的DVD版终于推出，国内的EVA迷也可以看到这部完全重制的全新《EVA》了。本作沿袭了原作TV版1～6话的剧情，虽然目前的第一部作看起来只是TV还原，但是影片中使用的画面全部经过了重新制作，在设定和细节方面也有大量变动，接下去的剧情很有可能出现意想不到的改变，让人非常期待。



Moive 电影 《欲望都市》 Sex and the City: The Movie

类型 剧情、喜剧 上映日期 2008年5月30日（美国）



近年似乎比较流行为经典美剧推出电影版的续作，曾在曼哈顿卷起一场风暴的《欲望都市》这一次也以电影的形式再度出现了，电影仍是关于专栏作家凯莉、律师米兰达、理想主义者夏绿特和公关经理萨曼莎的故事，只不过这一次四位女主角都已不再年轻，而且在她们身边，又发生了各种巨大的变化，凡是喜欢美剧或看过《欲望都市》的人，都不要错过本片。

编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Anime 动画 《超时空要塞 边界》

Macross Frontier

类型 科幻、战争、剧情



当瓦尔基里在宇宙中再次绽放的时候，Macross回来了！这就是我在第一眼看到《超时空要塞 边境》时的感受，而动画中体现出的回归，不仅仅是在VF战斗机上。当阿尔特因为任务必须回到战斗中而无法看完兰华·李的选拔时，我仿佛看到了当年一条辉的身影，而配合着这些歌曲的战斗却显出一种特有的华丽。

说到战斗，就不得不说到那让人热血沸腾的“阪野马戏”和Macross的变形。以成熟的CG技术刻画出来的这些场面已经华丽到了无以复加的地步，四散开的导弹如同宇宙中绽放的烟花。Macross的第一次变形也可以算是“高调出击”，虽然没有对变形过程太多着墨，但是相信那场近身格斗战已经深深地印在了每个观众的脑中。河森正治先生的机设仍然没有让我们失望，瞬间就体现出了VF-25的美感。而另一边，菅野洋子的音乐设定也注定这部动画能够给观众们带来一场听觉上的盛宴。如果你还想再对其发掘一点更深的东西出来，不要犹豫，投入到追看的大潮中吧，现在已经没有任何理由能够阻止这部“Macross系列”最新作的热播了！





胜负师：因为版面原因，本期自由谈缩减为两页，而文章也只选择了一篇。最近的自由谈，两页的长文已经比较少出现，主要是为了尽量避免众口难调的情况。不过这篇"蓝海战略"的相关文章有点论文的意思，可谓言之有物，对于"蓝海战略"这个时髦用语，部分玩家也的确存在着一些理解误区，这篇文章中的观点为我们带来了一些有益的参考。这里重申一下，自由谈的文章，对篇幅并没有特别的要求，但最好不要超过5000字，也就是"蓝海战略"文章的长度。而题材文体方面也没有特别的规定，我记得自由谈里出现过前瞻、评论、杂谈、心情感悟、散文、日记、小说，甚至还有诗歌，充分体现了创作与分享的自由。自由谈，随时期待您的加入。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

"蓝海战略"认知误区辨析

随着任天堂掌机市场与家用主机市场的双丰收，众多玩家朋友开始对这家百年老铺重返辉煌的经历感到好奇起来。而随着对任天堂成功战略的分析的日益深入，一个陌生而又充满魔力的词，也越来越频繁的出现在了众多玩家的眼前，那就是"蓝海战略"。

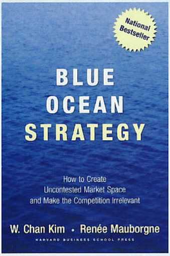
事实胜于雄辩，任天堂掌机NDS与家用机Wii的全球热销，还有那突飞猛进的股票市值，让人不得不对这个神奇的"蓝海战略"刮目相看。然而，纷繁眩目的赞美文章中，泛泛而过的相关介绍，却也造成了不少玩家对"蓝海战略"的认知出现了误区。一时间，"思维创新重于技术革新"，"异质化是旁门左道"，"蓝海战略是一种赌博"……等等的言论，让本来就处于云雾缭绕之中的"蓝海战略"，更是蒙上了灰色的面纱。

即便在数个月前，笔者亦是陷于认知迷雾中普通玩家的一员，纵使觉得上述种种言论有些许不妥，可也找不出什么反驳的论据。机缘巧合之下，笔者拜读了由商务印书馆翻译的《蓝海战略》一书，此书是"蓝海战略"一词最本源的出处，书中深入浅出的讲解，数据翔实的众多案例，让笔者感觉受益匪浅，之前的诸多疑惑也终得烟消云散。所获感悟相对原书理论虽为皮毛，笔者却也不敢独享，整理成文望对广大玩家有所帮助。

《蓝海战略》内容简介

此书的英文名为《Blue Ocean Strategy》，由W·钱·金、勒妮·莫博涅两位教授历时15年的研究而著成。该书于2005年底推出了中文译本。

书中创造性地将商界中的市场重新定义为红海与蓝海两大部分，并着重对目前缺乏学术研究的后者——蓝海部分——从定义、结构、制定方法、实施方法上，全面而系统地进行了讲解，并在各个部分的讲解中，穿插了美国近代的汽车业、电脑业、影院业等主要产业的相关发展实例，用事实佐证了蓝海战略理论的有效性，让人颇为信服。



下面笔者将简单概括一下《蓝海战略》中阐述的几个基础要点：

1. 蓝海战略的定位

基于对市场的红海与蓝海的区分，即红海代表现今存在的所有产业，也是人们所已知的市场空间；蓝海则代表先进尚未存在的产业，也是人们尚且未知的市场空间。在红海中，企业在有限的市场空间中相互争夺市场份额，投入与利润的比例将变得越来越接近，而相对的，蓝海中的行业规则尚未制定，代表着创造新需求和高利润增长的机会。可见，蓝海战略是对红海市场的有效补充，而非否定红海的重要性与必要性。

2. 蓝海战略的特征

企业的战略行动，是决定开创蓝海市场，以及维持持久的上乘表现的最佳分析单位。不同于红海市场中打败对手的竞争，蓝海的目的在于甩脱竞争，因此蓝海市场的开创者们甚至不必关心竞争对手们的动向，也不必耗费精力来树立自己的防御地位而保住市场份额。

蓝海战略最大的特征，同时也是开创蓝海市场的基石，在于"价值创新"——把精力全部放在为买方（即顾客）和企业自身创造价值的飞跃上。

如何理解"价值创新"呢？蓝海战略

红海战略	蓝海战略
竞争于已有市场	开创无人争抢的市场
打败竞争对手	甩脱竞争
开发现有需求	创造和获取新需求
价值与成本互相取舍	打破价值与成本的取舍
按"差异化"或者"低成本"的战略选择协调公司的全套系统资源	为同时追求"差异化"与"低成本"协调公司的全套系统资源

▲红海战略与蓝海战略差异一览表。

对"价值"与"创新"二者，同样重视。否则，如果只重价值，企业则裹足于小步递增的量变中，无法在市场上达到出类拔萃的效果；如果只重创新，企业又会深陷一味追求高新怪诞技术的泥潭，结果产品超越了买方的心理接受能力与购买力。换言之，蓝海战略的根本，也就是同时追求商品的"低成本"（low cost）与"差异化"（differentiation）。正因为这"同时"二字，让蓝海战略与红海战略彻底地划清了界限。

3. 蓝海战略的分析工具与框架，以及三种特点

《蓝海战略》一书中提供了一套分析工具与框架，靠其能使蓝海战略的制定与执行工作，得以系统化与简易化。这套工具之于蓝海战略的地位，相当于红海领域中众多经典理论，例如五力分析（five force analysis）与三种一般战略（three generic strategies）。

这套工具为：战略布局图、四步动作框架、"删除-减少-增加-创造"坐标格。

战略布局图，使某一产业中竞争集中的要素明了化，并按照每个要素绘制坐标，最后将坐标连接成为价值曲线。该曲线对现有市场（即红海）作出了一个整体上的概括。

四步动作框架，与"删除-减少-增加-创造"坐标格，二者通常体现为同一个动作。即根据蓝海战略重视"价值创新"的宗旨，为了同时追求"低成本"与"差异化"，分别要将哪些要素作出删除、减少、增加、创造的相对措施。

根据这套工具制定出的蓝海战略，应该具有三大特点——重点突出、另辟蹊径、主题令人信服。这三个特点也是作为蓝海创意的商业可行性的最初的试金石。

用Wii例析蓝海战略

一直都在说任天堂是依靠蓝海战略逆转了在主机竞争中的劣势，可那到底算不算蓝海战略的范畴呢？想要得到确切的答案其实不难，我们只需要将上文的工具套用到实例上，下面笔者将以任天堂的最新家用机Wii为例。

第一步，绘制战略布局图。作为蓝海战略的第一个分析工具，战略布局图同时亦是产业的诊断框架，使用它能让我们明了某个产业中，商家正把资金投入何处。以近代的家用电子游戏机产业为例，影响竞争的主要元素有以下几点：

1. 主机的价格。
2. 主机的性能。
3. 游戏的数量与种类。
4. 主机外观。（体积、造型、颜色等……）
5. 主机的附加功能。（多媒体播放、网络对战、外接硬盘等）
6. 主机的向下兼容性。
7. 主机的易用性。

首先对任何产品而言，价格总是一个重要的因素。电子游戏主机的价格也是如此，但是由于游戏主机是与游戏软件配套工作的模式，游戏主机的价格多与该主机的性能息息相关。而随着游戏主机性能的逐步提升，部分家用电脑的娱乐功能亦开始往家用游戏机上转移——比如多媒体的播放功能，这一点由于显示器材与观看环境的关系，常年与电视为伍，并常常置于客厅等宽敞环境中的家用游戏机，也有着得天独厚的优势。特别是在上世代竞争的王者PS2游戏



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



机搭载DVD播放器这一成功先例后，次世代的家用主机供应商们更是将多媒体等附加功能视为必备要素——即使这会使主机的成本上升，并导致主机的价格也随之上升。

另一方面，游戏产业的重头戏始终都在游戏软件这一块。作为游戏硬件平台的厂家，除了自己在此平台上推出游戏软件并获得收益外，其实依靠众多第三方软件商的加盟，收取本平台上相关费用的盈利模式也是由来已久。游戏平台之争亦源自于此。从这个意义上说，在自社的软件研发发行力度有限的前提下，只有尽可能多地争取到第三方软件商的加盟才能保证此游戏平台上的游戏数量与种类，最后保证在平台打造上的投入有所回报。

而其他元素，比如主机的造型、颜色、与上代主机的兼容性、操作的易用性，都是围绕着以上两点而进行的有效补充。

针对以上几点元素，家用游戏主机的厂商们各尽所能地努力在每个要素上取得优势，并以此作为吸引消费者的资本。然后从市场的角度上看，它们越是认同相似的元素，越是会往相同的元素上投入更多的资本，竞争也越是激烈。例如，为了吸引更多的软件商在自家的平台上发售游戏，硬件商甚至会在初期以低于成本价的价钱贩卖游戏主机，为的是快速占有市场。另一方面，如果多家硬件商同时采取此类的措施，必然导致有限的软件分流，而作为买方的顾客有的时候不得不花额外的钱买下多台主机，才能玩到自己心仪的游戏(当然你也可以选择割舍某一些游戏不玩)。这种选择性迫使很多软件商甚至顾客都作出了痛苦的抉择，而最终的局面似乎是高投入、低回报的三方均不受益的结果。

可见，为了构造蓝海，厂商必须有意识地把战略重心从行业普遍看中的元素上转移，努力寻求一个“低成本”与“差异化”双方面获益的路径。为了达到这个目的，我们可以使用下一个工具——四步动作框架，以及“剔除-减少-增加-创造”坐标格。而事实上，任天堂也是这样实施的。大刀阔斧的新战略，使其找到了“低成本”与“差异化”的完美结合点。

剔除要素：主机附加功能。

其实作为任天堂的一贯主张，游戏机是用来玩的。多媒体、网络对战等附加功能一直也是任天堂的弱项所在，何况这些附加功能将提高主机的制造成本。于是任天堂毅然将这一要素舍弃，新主机几乎只保留了游戏这一基本功能。

减少要素：主机的性能、主机的价格、游戏的数量与种类。

游戏主机的性能其实大多体现于画面的表现能力上，任天堂这家游戏公司一直主张游戏的乐趣重于感官的享受，因此对性能的追求上，他们选择了低于产业其他公司的平均水平。而正因为对性能的节制，主机使用的元件多为换代技术的产品，成本上很自然地也获得了极大的压缩。性能上的相对薄弱，也造成了第三方软件商的流失，新主机上的游戏数量与种类势必受到了负面影响。但这只是打破了产业一贯的思路，Wii早期缺乏第三方的软件支持，现在看来对主机推广并没有造成很大的影响。

增加要素：主机的外观、主机的易用性、主机的向下兼容性。

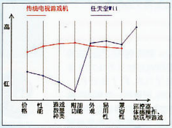
得益于对性能的节制，主机的散热设计也得到了改善，最后体现为主机体积的小巧化，并且比较节电。在主机的易用性上，任天堂采取了吸入式光驱，削减机身按键，减少接口等多种措施。并对上一代主机使用的特制小型DVD光盘游戏，还有游戏手柄与记忆卡，提供了完美的兼容性。

创造要素：遥控器型手柄。

配合指示与体感操作而开发的易玩型游戏，这个部分才是任天堂整个战略的重心所在，依靠上述新要素的创造，任天堂将买方的重心，从对游戏越发挑剔而且购买力日益下降的传统游戏玩家，转移到数量庞大的非游戏玩家用户上，通过这种易学易用的遥控器型手柄，与简单轻快、乐趣直接的易玩型游戏，使任天堂完成了“差异化”战略的最后一步。

现在我们上述的要素一并绘制成价值曲线，并附上传统游戏主机的价值曲线进行比较。

如图所示，任天堂的新一代游戏主机Wii的价值曲线，从走向轮廓上就与传统



▲任天堂的战略布局图。

电视游戏机出现了较大的区别，而且创造了传统游戏机所不具备的新元素，此为对“差异化”的成功追求；另一方面，得益于Wii的成本较低，Wii的主机价格也相对较低，这使任天堂免于为了抢占市场而实施亏本卖主机的策略，与之相反，Wii在发售的初期便能够靠硬件的销售获得盈利，此为“低成本”的成功。而事实也证明，任天堂的Wii创造了独特而新颖的价值曲线，找到了广大的新型买方人群，并为买方创造了很高的价值，即完成了“价值创新”，最终发掘出了广阔的蓝海市场，获得了丰厚的回报。

我们可以清晰地看到，在任天堂的战略布局图中，重点突出——易用性与专一性，这说明任天堂没有在所有的关键竞争元素上分散用力；而任天堂的价值曲线与其他商家的价值曲线相比，另辟蹊径的感觉也相当明显；同时，任天堂敢于跳出对第三方软件商与传统游戏玩家的争夺，改为发掘庞大的非玩家用户群，这一战略模式有很清晰的主题，即创造让每个人都能开心参与进来的家用游戏机。

综上所诉，任天堂的Wii主机，满足了蓝海战略追求价值创新的宗旨，同时



达成了“低成本”与“差异化”的目的，最终制定出了一个重点突出、另辟蹊径、主题清晰的蓝海战略。

典型认知误区辨析



相信通过上文的介绍，大家应该对蓝海战略有了一个比较清晰的感性认识。下面就让我们来一一指正目前存在的一些针对蓝海战略的认知误区吧。

思维创新重于技术创新论

执这种观点的人主要是没有弄清楚蓝海的定位，上文说到，红海与蓝海同属于一个产业中不可或缺的两部分，二者都存在着重要性与必要性。除此之外，用思维创新与技术创新来划分红海与蓝海也是不准确的。“价值创新”才是蓝海的根本所在，单一的创造性思维，与单一的技术进步，都不能算是蓝海。如果将这二者比喻为人的两只手，蓝海战略鼓励的是双手同使，并最终着眼于双手做出来新物品的价值这一成果。因此，孤立的比较哪只手更有力，或者更灵活，根本与蓝海战略无关。

异质化旁门左道论

执这一观点的人多崇尚堂堂正正的一决胜负，而忽略了“商场如战场”与“兵者诡道也”的至理名言。商界的活动自古以来均未改变其追寻利润的特征，而竞争对手、合作伙伴的概念亦是源于对利润的追求。如果一味地崇尚针锋相对的正面抗争，而不允许另辟蹊径的剑走偏锋，那么值得人们赞许的企业一定是那些宁可在惨烈的红海竞争中落败，也不眨一下眼皮的“真汉子”企业吧？在这种强者称霸的规则下诞生出的王者，也必然是力大无穷的老虎，或者是力拔山河的大象才对。可我们看见的事实又是什么呢？力气连牛都比不上的人类，却在动物园中圈养了老虎，在马戏团中役使着大象。一言蔽之，执此观点者对商界的认识过于天真。

蓝海赌博论

该观点出自对蓝海战略的内容未做深入了解的人口中。他们多认为蓝海战略是一种投机行为，是在众多企业瞬息万变的策略夹缝中艰苦钻营的赌博。其实这种论断是针对静止的产业而作出的，对一个不断发展的产业而言，不可能存在这样的漏洞可供投机者一劳永逸地享用。今日的创新会成为明日的守旧，眼下的蓝海改日就是残酷的红海。蓝海战略的适用范围与成功范例几乎涵盖了近代崛起的新兴行业，只是在过去的时间里，人们没有给相关的商业行为套上“蓝海”这个名称。“蓝海战略”是存在于商界中的一条规律，在商场形成之初便已经存在。学习如果使用这一规律，可以使商人在商界上行走更加自如。

如果硬要将蓝海战略看成一种赌博，那么懂得使用蓝海战略的人应该坐在了赌桌上庄家的位置。从来没有只赢不输的庄家，但是庄家却总是赌桌上赢多输少的那个人。

观察现象，分门别类。从纷繁的事例中归纳出一般规律，然后依靠这种规律，指引往后的道路。规律在不断的革新，也在不断的出现，去伪存真，只有客观存在不可更改的事实，才值得托付长久的信任。

这就是指引人类发展至今的现代科学体系。规律与实例的不断纠葛也将陪着我们一直走下去。相信《蓝海战略》一书如果要重新寻找范例的话，任天堂的Wii会是一个非常经典的商界教材。

上文所阐述的知识，仅是《蓝海战略》一书中的冰山一角，而《蓝海战略》又何尝不是经济学著作中的沧海一粟呢？笔者惟有笃信先贤开卷有益的教诲，发表个人看法与读者们共勉。

文 yak

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 无常量

守望相助 众志成城



为灾区祈祷 为同胞加油！

汶川大地震牵动着亿万中国人的心，对于灾区人民的不幸遭遇，UCG的全体同仁深表同情，在这里向灾区同胞、灾区读者及其家属表示深切慰问。这次大地震带来的破坏十分巨大，兰州编辑部也受波及，办公室的墙壁已出现裂缝。游戏机实用技术杂志社在地震发生后的第一时间捐出了善款，编辑部的同事们也自发地组织捐款、献血等爱心活动，其中还包括几位家中受灾的四川籍同事。相信UCG的各位读者朋友们，也都以不同的方式向受灾同胞奉献了自己的一片爱心。“点滴的爱心乘以13亿，也能汇聚成爱的海洋；巨大的困难除以13亿，也会显得微不足道。”让我们同舟共济，众志成城，为四川加油，为中国加油！

★上期因印刷错误，将203期印花上写上了“202期”的字样，很多读者写信、发邮件前来询问此事。请各位读者放心，因为202与203期印花的颜色是不同的，依然可以进行区分，所以并不影响本次抽奖活动，各位读者只需按要求寄来回函表和印花即可。206期（7月B）将公布中奖者名单。

★这里重申一下，抽奖活动的截止日期是6月5日，以邮戳为准。还未将印花寄出的读者朋友请抓紧。另外，有个别读者反应不慎遗失了回函表，出现这种情况也不必着急，回函表复印有效，将印花贴在复印的回函表上寄出即可。但注意，印花复印无效。

本期流行游戏 What's In

借我借我一双慧眼吧

《谍影重重》试玩版 5人

Demo版我至少打了8遍！但愿正式版别是个“雷”。

——《谍影重重》推广委员会会长ACE飞行员

Demo版我至少玩了10遍！但愿游戏中最精彩的部分别就只是这个试玩版。

——《谍影重重》推广委员会副会长胜负师



物理损伤，恕不退换

《怪物猎人P2G》 4人

Capcom，你凭什么不赔我一台PSP？

——玩《MHP2G》导致PSP摇杆断裂的D·S含泪质问

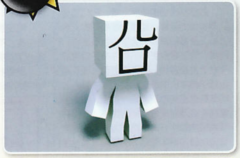
心如止水，无欲无求

《横行霸道IV》 6人

我现在真的只能“杀杀人，跳跳舞”了。

——完成度100%之后感觉无事可干的多边形

爆料报



大学时有次和朋友一起去街机厅玩。我玩了一会儿《名将》，转头看见我朋友正在玩《侍魂Ⅲ 斩红郎无双剑》，当时我玩这个游戏的水平相当高。我一看，他正和一个人在对战，对手是我们这里比较厉害的人（当然没我强），我朋友的水平很差，我一看就赶快跑过去说：“快！让我来！”我朋友回了一句：“为什么？”我说：“你打不赢他的，快让开！”我朋友说：“我又不认识你，为什么要给你打？”我大吃一惊，定睛一看，居然是一个不认识的人，只是穿的衣服正好和我朋友一样……当时尴尬得无地自容。

四年前做Xbox游戏《钢铁之狼》攻略的时候，有一关要同时对付三个BOSS，非常难打，我一连挂了几次，打了半个下午，后来终于成功干掉两个BOSS，把最后一个BOSS留一点血，然后暂停游戏出去吃晚饭，打算回来寻找一下地图上的其他隐藏要素（每个隐藏地点都要截图的）。然而回来后却发现多边形坐在我的位置上，拿着手柄开心地对我说：“这个游戏好简单哦，我轻轻松松就帮你过关了！”顺便补充一下，这游戏的剧情超囧，讲的是美国总统开着一台机动装甲单枪匹马从叛军（副总统）手里夺回国家的故事，单机穿越大气层时还喊着：“我是化不可能为可能的男人！我可是美国总统啊！”

这事儿大家应该都知道。就是我在去年TGS上试玩《使命召唤4》的时候，在众多观众和工作人员面前耍帅，想玩儿一个延迟投手雷的上级技巧，结果不慎将自己炸死……算了，这个段子说了好几次了，就不多说了。

“当过关黑屏的时候，屏幕上突然浮现出家长的脸……”一位网友对包机房时代囧事儿的生动总结，在我小时候不知发生了多少次。不过比起我的同学在包机房玩《野球拳》，他老爸就站在身后，我还算是幸运的。

小时候因为条件有限，经常跑到弟弟家蹭机，而他那里最让自己狂热的就是《最终幻想Ⅲ》。不过这盘卡带却有一个致命的缺点，那就是每次保存记录后，再开机就必须重头开始，之前的存档直接浮云（现在想想应该是电池没电的原因……）。这样反复了数次之后，我和弟弟竟然练出了不用看屏幕就直接通过第一个迷宫的特殊能力（打了N遍，怎么都该记住了 >_<），最后实在无法忍受的我们终于铁了心，在主机24小时没有关机的情况直接将该作通关，现在想起来都还很佩服那时完全不懂蝌蚪文的自己。

观影后遗症 Gouki每次看到振奋人心的电影之后，都会连续几天陷入严重的电影发烧友状态。具体症状为穿着电影主题T恤，在编辑部高声大喊经典台词，并向每个人极力推荐。近日《葫芦兄弟》即将上映，Gouki建议编辑部要前往电影院观影的众小编各穿一色T恤，组成赤橙黄绿青蓝紫七色战队，被众小编集体无视。

Q&A

上海　袁谈杰：这次我要说的是玛娜姐，你是不是也太大惊小怪啦，吃出蜈蚣？蚂蚁？虫子？昨天趁休息天去虹口体育场转了一圈，正好那里在办什么展销会，各种地方小吃应有尽有，其中就有一个摊位做昆虫宴的，什么蜈蚣、蝎子、蚱蜢、蜘蛛、知了、蚕蛹等等，穿在竹签上烤着吃。玛娜姐你敢吃么？

对于连牛蛙都不敢吃的我来说，蜘蛛、知了和蛹简直就是另一个世界的美食。



成都　黄涛：现在每天下午一下课，狂奔到家里用 5 分钟吃完晚饭，再狂奔到 PS2 店，玩上 40 分钟的游戏，再狂奔到学校去上晚自习。这样坚持了几年，所以现在 1200 米长跑可以轻松考优秀（笑）。

这么个折腾法对消化可是大大地不好。对你来说可能提高了长跑成绩，对大多数读者来说，可以算是错误示范了。

常州　沈达寅：在被宿舍三大男高音折磨了大半夜后好不容易睡着了，却梦见自己因为抢了人家一台 PSP 而被判了个无期，吓死我了。醒来的时候小心肝还扑通扑通地跳。天哪，我咋老梦到 PSP 啊，各位编辑大哥大姐，你就给俺一台吧！要不就用 PSP 一下砸死我，那也值了！PSP 下死，做鬼也娱乐。记得以后给我烧游戏来……

哥们儿，没多少钱，别玩儿命！再说了，用 PSP 砸你那位，至少也得判无期，谁敢呐？

北京　杨鑫：其实咱们这本杂志应该有面向那些为人父母的家长们的内容，也许他们看过 UCG 后就不会对孩子玩电子游戏有偏见了，也不会抱有那种陈旧的思想。

看到这封信，我想到的第一件事是把一堆杂志放到多边形的手里……

Email　小杰：我是一个非常热爱电视游戏的玩家，但很可惜我们班没几个玩，其他人都玩网络游戏，让我觉得很没意思。但每次拿起 UCG 的时候就不会感到寂寞了，看着小编们的寄语，心里总是非常充实。祝你们越玩越厉害！（希望你们可以把我的信在读编里出现一下啦！我是一个"油炒饭"哦！）

UCG 超级 FANS，简称"油炒饭"，这个说法好像有一阵子没人提了，看来你的确是我们的忠实读者。其实你完全不必因为身边没有同好而感到孤独，中国有成千上万像你一样的电视游戏玩家。请记住，寂寞与我们无缘！

柳州　杜国斌：某日做梦，梦到正要去买 UCG，走到半路捡到一张美元，心中不禁狂喜。但定睛一看，美元上的头像竟然是 D・S（真人）的！太神奇了。我想这钱要是拿出去准还敢要啊，正当我忐忑不安时，被老妈叫醒了……

弗兰克林先生，我不是故意的。

你怎么知道是弗兰克林？说不定是华盛顿呢？（注：100 美元上的头像为弗兰克林，1 美元上的头像为华盛顿）

福州　刘琳熙：为什么每次写作文都挤不出字来，而给小编的来信却次次写得很多呢？没天理啊！

下次再写不出作文就把你的来信抄一份交上去吧，当然，前提是老师同意……

通海　孔凡权：有一个挺严重的问题，我把 201 期的印花剪下来后弄丢了。要不我画一个印花，你们给个特别奖行不？画的 201 期印花＋真・202 期印花＋真・203 期印花 =PSP，就寄一台 PSP 给我吧。

我们这里炎骑士画机械画得不错，到时让他给你画一台。

合肥　孙寞："PS2 殿堂"这个栏目是谁想到的？他真是太有才了！

说起来这个人你应该认识，他的名字叫"集体智慧"。

襄樊　王艳：每期买 UCG 我都会把里面的攻略拆下来，然后把它们每 100 页装订成一本大攻略书，这样又不占空间又省去了查阅的麻烦，本人对此很有成就感！强烈建议攻略之间不要连得太紧，最好中间插个广告之类的，这样我撕下攻略时才是收藏的专用书。

建议您每期杂志都买两本，这样拆书的时候就不受攻略连得太紧的影响了……

Email　halounsaspartan：在邮购《游戏年鉴十年》后收到了众小编的明信片，自然十分兴奋！带到学校去炫，但是卡伦的不幸被毁，晴天的被几个同学视为"圣物"，多哥被说成倒买倒卖的二道贩子，D・S 的形象太难看了，炎骑士是高达的翻版，有人拿着剪刀说要把胜嫂剪下来胜负师还给我，我汗。其他小编们我就不一一列举了……我最烦的是有个家伙拿着晴天让我满世界乱追！郁闷啊！555……我可怜的明信片啊！

谁要是把胜嫂剪下来，让我和她天各一方，我，我就和他拼了！邮购了《游戏年鉴十年》的同学们，千万别再把明信片带学校去了，不然可能会从"暗爽"变成"内伤"。

某读者：看了本期读编往来，我在想，玛娜是不是姓马呀？因为读者想到马玛娜这个名字实在太怪异了，或许玛娜的真实姓名就是马娜呢？请马娜小姐回答。

我说兄弟，你这样缺乏创意的猜测完全无法引起玛娜姐姐的兴趣，所以这封信现在落到了我的手上。

众小编游戏经历中最囧的事



第一次玩《古墓丽影》的时候（已经不记得是哪一作了），我才接触游戏没有多久，而且从来没有玩过动作游戏，不过抱着不知道从哪里来的"也许我还有尚未发掘出来的动作神经"的想法，满怀期待地在包机房里把游戏放进了盘仓里。当然，进入游戏之后，完全看不懂的文字瞬时击破了我的信心，好不容易进了游戏画面，但是在劳拉巨大的家里，我居然迷路了！怎么也转不出去！可能是因为女生在包机房比较稀少的缘故，周围很快就围上了几个人，饶有兴致地在我背后指指点点……于是，想退盘却又不好意思的我只好心虚地硬撑下去。最后，由于不知道怎么出门，劳拉居然被我淹死在家里的游泳池里了……事实证明，所谓的没有发掘出的动作神经是不存在的，而《古墓丽影》也成为了我坚决不会再玩的游戏之一。

记得当年与同学同时购入《格兰蒂亚》，没想到几天之后他的进度比我快出了近一倍之多。问其为何如此之迅速，答曰："白天上学时交给我爸按剧情，晚上我回家后去走迷宫，自然比尔等快了！"顿时觉得他爸爸的身影高大了起来。

小时候没有机种的概念，也不知道不同的机种要用不同的卡带，看到包机房里黑色的机子一般画面比较漂亮，所以就用攒了好久的压岁钱偷买了一台黑机子，拿回家后才发现怎么画面比包机房的黑机子差那么多，后来一问才知道这是国内山寨厂仿造的世嘉五代（MD），其实就是台 FC，可恶的 JS，还我血汗钱！

最早玩 PS 的《潜龙谍影》，当时买的盗版，没有封面什么的，就是一个塑料套装一张碟。游戏初期，梅丽尔跟斯内克说："想联系我，看 CD 盒子背面。"当时想不通，游戏里没有"CD 盒子"这个道具啊？卡了很久，只好用土办法，在通讯频道里每一个频道都试，频道数字是"××.××"的组合，试了一晚上，终于找到 140.15 这个频道，泪流满面……后来参加工作，有钱买了正版，拿起仔细端详，发现游戏包装背面有一张斯内克与梅丽尔通讯的游戏画面，上面赫然写着 140.15，当时的感觉真是犹如打翻了厨房里所有的调料瓶……

当年玩《皇牌空战 2》的时候，一直用的是适用于初学者的模式。有一次在包机房遇到一个同样喜欢《皇牌空战 2》的玩家，在交流心得的时候才从对方那里得知这款游戏中居然还有让飞机作出横滚动作的标准模式。要知道，那个时候我已经用初学者模式在这款游戏中飞了一年有余，结果又要从头再来适应标准驾驶模式，真是囧得够可以。

辟谣高招　"玛娜同学，请问为什么有读者叫你'胖妹'？""有吗？人家其实也不胖啦，5555……可能是因为我老是在杂志上提减肥，给读者造成了错觉吧。""那……要不这样，你拿一张近照放杂志上，我让美编把图拉高到 125%，应该就可以辟谣了。""别，这样的话以后就有更多读者叫我'一个姓氏很难猜的胖妹'了。"



上海　昕璐：第一次给编辑部写信，看UCG也有五六年了，一直有个问题想问问众小编，大家的星座分别是什么啊？我很爱玩游戏，也很喜欢研究星座，可爱的小编们就告诉可爱的我大家分别是什么星座的吧？

看了五六年杂志第一次写信还敢提如此要求？来，孝敬一张照片给伞兵哥哥我就告诉你……

不要理这个胡子大叔，还是我来告诉你吧！大家的星座分别是魔羯座、水瓶座、双鱼座、牡羊座、金牛座、双子座、巨蟹座、狮子座、处女座、天秤座、天蝎座，对了，还有射手座。

武汉　詹奕晨：“看了201期读编往来中玛娜的一句回答：‘如果当年多买几本UCG，现在就是魔鬼身材了……’我有感而发，魔鬼身材也有很多种，如果玛娜多买几本UCG的话，不知到是哪一种呢？”

反正肯定不是汽油桶那种。

Email　满月：看过了第203期的UCG，里面《GTA Ⅳ》占据了很多内容。从中可以发觉，因为这游戏，小编们都变了游戏中的大坏蛋！不知道为什么我脑海里总想到小编玩这游戏时，那凶险、奸诈、非把警察平民害死才高兴的坏蛋表情！对小编的好感度立刻下降不少！

还好我蒙着脸，要不然凶险、奸诈的坏蛋表情就被人看到了。不过请放心，我们还是分得清虚拟与现实的。

上海　马赛克：202期117页“无双专页”里的“日本武将不学武术”打成了“日本武将不学无术”。

建议你重新看一遍“无双专页”。

江阴　孙嘉佳：看着小编们的签名，我那个激动啊。欣赏之余，发现签起名来十六夜算最省事儿的了，地狱伞兵最累了，得写四个字（Gouki算两个半字）。玛娜姐姐的签名绝对超值，后面还加了个“心”，晴天同学后面的那东西开始时我以为是爪子的，后来发现不是，又以为是氧元素（化学符号）。“星夜”我开始当成了“星危”，真的太像了。

Email　234026825zzm：今天刚收到《游戏机年鉴十年》，很高兴（虽说因为买他让我饿了好多天肚子）。明信片不错，起初我没看到在纱迦后面的青天［注：原文如此］，以为没有呢。甚至还想突然杀到编辑部去评理：“凭什么没有晴天！”（毕竟我最喜欢晴天了）。

晴天！不，不要哭！

Email　胡赟：赞！本次的《MGS》纸模太强了！本人用了10只手指5只脚趾，操作时间4小时以上，大部分时间用在了两条腿上。斯内克那仅有的两条腿，我居然花了3小时才搞定！做好之后傻笑了30分钟，我妈悄悄对我爸说：“孩子他爹，这孩子最近没受什么刺激吧？”好了这完全是YY的。不过确实傻笑了30分钟，那成就感啊，不说了。顺便佩服一下那示范图上的那10个手指头，强！下次送《EVA》的纸模吧，最近的《EVA》旋风又回来了，到时我就用10个手指加7个脚趾来做，留2个备用，比如拿点薯片来吃啊，喝点小饮料啊什么的，哈哈！

我见过十几张纸、数百个部件一套的但丁纸模，那叫一个复杂啊，反正手指、脚趾、牙齿都用上，我觉得我也做不出来。不过我有一个疑问，7个脚趾，2个备用……总觉得有点奇怪。



▲很有质感的钢铁侠纸模，用7张纸、100多个零件制作而成。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部

现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第22、28辑，定价14元。《游戏光环DVD》第20、21、31、32辑，定价8.8元。《游戏小说》第7、9、10、13、14、15辑，定价9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价28元。《Wii宝典》，定价28元。《XBOX360专辑》第3辑，定价28元。《游戏人小说版》第一季，定价14元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码：730020

电　　话：0931-8674805

Email：gamers@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有

以下几期杂志可供邮购：

总第160期、总第164期、总第166～168期、总第173期、总第178～181期、总第184期、总第185期、总第189、总第190期、总第192期～194期，定价9.8元。总第202　、总第203期，总第204期，定价12元。总第73·74期、总第162·163期，定价19.6元。《游戏小说十年》，定价42元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

电　　话：0931-8668378

Email：ad@ucg.com.cn

掌机王SP

目前《掌机王》读者服务部

现提供以下邮购服务：

《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73、74、76、77、84、87、88辑，定价8.8元。《NDS专辑》第2辑，定价25元。《塞尔达传说　海拉尔编年史》，定价38元。《口袋玩家》第1、2、8、9辑，定价16元。《PSP专辑》第3、4辑，定价25元。《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志》，定价12.00元，《怪物猎人携带版2ndG 完全攻略本》，定价42.00元

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

电　　话：0931-4867606

Email：pgking@263.net

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部

现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第1～3期、第6期、第7期、第9～12期，定价4.8元（两本起邮）；第13期、第15期、第16期、第21～26期，第28～31期，定价5.8元（两本起邮）；第33期、第37期、第38期，第42期，定价9.8元。《机动战士高达00影像典藏》第2辑，定价9.8元；《机动战士高达00影像典藏》第5辑、第6辑，定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱《游戏城寨》编辑组（收）

邮政编码：730010

电　　话：0931-4863066

Email：yxcz@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室

现提供以下邮购服务：

《福音战士新剧场版：序　典藏DVD　》，定价16.8元；《火影忍者剧场版秘卷》，定价32元；《四叶草》第1辑，定价16.8元；《生化危机官方小说》第7、8辑，定价14.8元／本；《爱图e族》第3辑，定价28元；《高达无双全书》，定价22元；《宿命传说2官方小说　苍黑的追忆》，定价16.8元；《宿命传说官方小说　苍黑的思念》，定价14.8元《女神侧身像　官方小说》上、下册，定价14.8元／册；《机动战士高达00 Meister's Mission》，定价22元；《变形金刚漫画　特别版　电影前传》，定价25元；《变形金刚　昨日幽灵》，定价16元；《光明之风　世界全书》，定价38元；《荒野兵器画集》，定价38元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价24元／本；《模魂志》第16、19、20、21期，定价12元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码：730010

电　　话：0931-8663118

Email：acg@vip.163.com

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

本期之最

最让人担心的读者

各位小编，我看新闻，知道甘肃部分地方遭受了比较严重的震灾，我感到非常的难过，在这里我也希望小编们要多注意身体。还有我在这期杂志的读编往来看见有四川重灾区都江堰的一个叫薛晨的读者的来信，不知道他现在怎么样？很是担心，希望小编能试试联系下他，毕竟都是玩友，就像自己的战友、兄弟一样亲。

——Email 吴星宇

[编注：最近询问都江堰读者薛晨的朋友非常多，他的情况让很多人担心。我们正在尽力与他取得联系，但目前灾区的情况比较复杂，信件不一定能收到。所以，如果薛晨或是认识薛晨的朋友看到本期杂志，请一定用最快的方法，如打电话、发 Email 等方式联系我们，你的战友和兄弟姐妹们正期盼你报平安。]

最富激情的读者

众小编们，你们好！寂寞的我还没睡，不是因为寂寞，而是因为胸中的荣耀之感与激动之情！今天我亲身参与到了抗灾救援的活动中。(我觉得算是) 我是烟台牟平人民医院（如果你们觉得有广告嫌疑，请酌情处理）的一名司机。今天中午 12 点和晚上 8 点分两次从四川转来 70 名左右的伤员到市区 4 家医院，不过暂时还没有转到我所在医院的伤员。我市共出动了 40 多辆救护车和 10 多辆后勤保障车，警车开道，直接开到停机坪，场面挺壮观。工作这么多年，外伤伤员我没少见，说是麻木了也不为过，但这一次确实觉得心里不是个滋味，太惨了！亲眼目睹和看电视、看报纸的感觉完全不同。说是如果再转来伤员，应该就会安排到我们医院一部分。到时我要做一名志愿者，想到这里有点亢奋，想和人说说，有点晚，不方便打扰朋友们，就发了几封邮件。爱玩游戏的我，自然不会忘了与众小编们分享我的心情，天下玩友是一家！

——Email 辉狼

[编注：游戏城寨的网友说得好，并不是非要在抗震第一线挖砖救人才算是参与救灾。(详情见本期别册) 只要有心，人人都可以为灾区人民尽一分力。兄弟，没啥说的，向你的真诚与热情致敬！]

最通情达理的读者

上次回信意外收到了无双总帅纱迦的明信片，喜悦之余便将其拿给友人炫耀，"咱这 RP 可不是盖的。"没想友人看完指着明信片对偶笑，于是遂向他指点之处望去，心中顿时凉了半截：纱迦居然把偶的名字写错了。但我事后反思，小编们日理万机，给偶区区一名读者写错个字又如何？偶还应当向总帅道个谢才是呢，这小小一张卡片也是对偶 8 年 UCG 历程的一种鼓励和肯定吧。

——大庆 伊俊竹

真……真的不用谢了……

您这是在表扬纱迦写错字吗？

最没有宠物缘的读者

看到 ACE 飞行员的编辑部落后感触颇深，不过相比较而言，我的遭遇更加凄惨一些。第一个宠物是乌龟，不慎掉入下水渠死亡；第二个宠物是一只狗，两年后因为掉毛被老妈免费送给宠物店；第三次养宠物是几条热带鱼，结果会莫名其妙地数目减少；还养过两只鹌鹑，结果在某日放学回家时发现它们变成了一锅粥……看了以上内容，不知各位小编同情本人的遭遇么？

——某读者

饲养宠物不仅仅是把它们当玩物，我们还要对它们的生命负责。

最具拍砖艺术的读者

本期的错字好像比较多（而且比较明显），比如在 ACE 飞行员的个人签名的那句"当许多人关心你飞得高不高时，只要很少人关心你飞得累不累。"嗯……文笔不错，语言优美，形象生动地表现了作者那对世俗人一般见识的蔑视……等等，现在是叫你矫正错字啊，不是叫你做诗歌鉴赏！请大家看第二句，看到问题了吗？对，就是"只要"错了（经过 N 次确定，不是我打错），按照上下文理解，应该把"只要"改成"只有"。若有隐藏含义，恕在下知识浅陋。

——Email 提达斯

感谢您指出我的错误。另外，这位大大拍砖拍得很有创意，让我想起我的大学语文老师……

最柔情似水的读者

无数次拿起剪刀，无数次犹豫，又无数次地放下剪刀……天哪！我真的无法狠心对可爱的 UCG 下手，所以，这次抽奖就不参加了。希望小编下次把印花单独拿出来吧！

——Email 张泽东

真是位可爱的读者。印花夹在书里，实在是太容易丢失了。要不，下次你买两本得了。

最相映成趣的读者

本人可是纤弱女子一名，平时只玩玩《死魂曲》、《零》、《寂静岭》、《无双》、《BASARA》之类的游戏，哪能承受得了"炸弹特企"这种男孩子的话题呀！（对不起，小炎……我出卖了你……）

——广州 张洁雯

炎骑士，还不快过来表演胸口碎大石逗逗人家，看你把人家重口味女玩家都给吓哭了。

本期最喜欢的内容，毫无疑问是"炸弹特企"《走进死神的果实》！各种各样的炸弹，光是看着介绍就已经有热血沸腾的感觉，有种想尝试炸人或者被人炸的冲动。因为这篇文章，这几天我不知道重复玩了多少次《使命召唤 4》，把炸弹调成无限，扔得那个爽啊！基本上拉登在地下的话，都能被我炸出来！

——Email 李丞鑫

这个……小炎啊，你不用出来秀胸肌了，表演由这位读者代替，表演项目是"大炸活人"。



最火爆的读者

最近的心情一直特想找人狠 K 一顿，今天连续八次感到不爽，火爆得很……玩完"《战神》系列"的确有很严重的后遗症，不知玩过《GTA Ⅳ》会不会也是这样……-_-|||

——湛江 某读者

关于这点，你可以去问问地狱伞兵，他已经不正常很久了。

（惊慌地冲进门，并将门锁住，脸色惨白）靠！我……我又听见警车的声音了！

分析最滴水不漏的读者

202 期的"本期最寒来信"很大胆，也很有创意。关于玛娜的真实姓氏很难猜，无疑分三种情况：第一种是这个姓氏很少有人用；第二种是复姓；第三种也是最不可能的一种，玛娜的姓不是中国人该有的姓氏！我猜对其一了吗？

——上海 王晨

你的猜测让我想到了我朋友的一句名言："不管你叫什么，你的名字都能在一本书里找到。什么书？《新华字典》。"

最多愁善感的读者

我以前常看《科幻世界》，大概在我上大学之前，并不是在游戏和网络飞速发展的这几年，有很多这样的小说，以消极和悲观的基调描写在未来的社会中，虚拟世界已经逐渐成为玩家甚至普通人主要生活的形态，先进的体感设备和庞大的网络几乎完全取代了人们的真实生活。人们的真实接触几乎没有了，吃的用的在网上购买，并会马上送过来。这和现在逐渐扩大的网购和快递多像啊！虽然还未体验过次世代主机，但是看了《GTA Ⅳ》的大量介绍之后，真的被这个庞大的游戏世界震撼了！这不就是给你创造了一个虚拟的世界吗？所以，有那么一点担忧，希望我们的社会在未来不会成为那种冰冷的虚拟世界……

——Email 李杜

李同学大可放心，我觉得我们这代人应该是看不到《黑客帝国》那种插管子时代的。

最能把握理想的读者

对于人生理想方面，我希望自己长大能当个科学家，虽然希望渺茫，不过我会加把劲，目标应该不远了吧！实在不行就自己开家游戏店，可以一天到晚打游戏，爽啊！

——安庆 吴洋

我看到了前头，却猜不到后头……也许这就所谓人生的大起大落吧。

混沌理论 ACE 飞行员突然有感而发："我现在发现，在网上分辨谁是什么主机或厂商的 FANS 很容易。他们在论坛上绝对只发对自己支持的阵营有利的消息和新闻，或者是只发对手阵营的负面消息。对自己是索饭、软饭、任饭还有疑惑的人，可以用这一条理论来判断。"

编辑部de故事

剧本 地狱伞兵 & D·S 绘 无常量

《怪物猎人P2G》&《GTA IV》四格



互动信箱

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

公告

2008 年上半届编委到本期为止任期已满，编辑部全体编辑谨在此向全体编委团成员致以诚挚谢意。本届"最佳编委"由编委王锐愚获得，杂志社将向其发放特别奖金以资鼓励，同时也欢迎更多有独到意见的资深读者加入到编委行列中来。

有意者请发简历至ucg@ucg.com.cn。

本期大奖 1名



本期特别放送 20名

ACG 精美周边

一位灾区读者的来信

四川 喻晋

亲爱的小编们，你们辛苦了！我是一个已经有多年购书经验的"油炒饭"，见证了 UCG 发展的每一步。从今天再回头看，那是一个高速的发展历程，同时也觉得自己很欣慰，因为游戏机陪伴我走过的岁月，是我生命中不可或缺的一部分。我是一个爱游戏的人，也曾遇到过工作、爱人和游戏的取舍，不过我相信自己能很好地平衡的。同时我也是一位四川人，在经历了大地震以后，有很多的感慨，亲情、爱情、友情……此刻显得是多么的伟大，把中国大地都为之惊醒，看着那么多团结的同胞，捐款、献血……我也感动落泪，作为一名四川人，我感谢祖国同胞的帮助和祝福，同时我也相信：风雨之后一定有彩虹，未来是美好的。在此就不多感慨了，让这份感慨化成无形的哀悼，为了死难的同胞，在这里我要说一句：老乡，你们走好！

带着沉重的心，写下 203 期的互动问题：

1. 最喜欢的栏目依然还是新闻相关的，新闻丰富程度比以前有了更大的进展，希望继续做下去。另外就是不喜欢的栏目了，至今为止还没有不喜欢的，但是特稿方面希望以后尽量不要写专门一个游戏的特稿，毕竟不是每个人都喜欢这个游戏，那样风险比较大。特稿应该以游戏界为主，评论员文章、综合类文章也都可以。

2. 一直都对光盘有很好的印象，但是总是感觉内容太少，希望多加一些游戏广告，游戏方面的资讯报道等等，丰富内容。但是现在的杂志赠品并没有因为杂志价格的提升而有所进步，一直都觉得赠品是鸡肋，这也是杂志的永远的痛，我觉得应该抓下赠品的创意了。

好了，写到最后差不多把我想说的表述完了，最后希望大家生活都美好，过去的经历成为我们前进的动力，为同胞们默哀……

编 这些天中午休息时间，编辑们都会坐在电视机前，关注灾区的情况。大家做得最多的事情，就是默默地掉泪，为受难的同胞，也为那些勇敢高尚的灾区群众、人民子弟兵、医务人员以及志愿者。身处灾区，却依然关心 UCG 的发展，我们对您表示最诚挚的感谢。你所提到的问题也十分中肯，对于特稿的选材，我们会注意，尽量满足大部分读者的需要；影像的丰富程度也会进一步提高；至于赠品，在之前的读者调查中，绝大多数读者希望价格提升用于增加内容，当然，赠品的形式更多样化也是我们一直在探讨的问题。这期的"游戏城寨"别册希望你能够喜欢。

等待日式游戏的春天

Email duyuhang4

202 期的《喷》那篇文章我实在看不下去，我相信日本游戏界绝对还没达到"穷途矣，计穷呼"的地步！我觉得正如《FF Ⅹ Ⅲ》的制作人所说，日本的次时代游戏技术正在迎头赶上！它像一头疲惫的狮子，在经过休息以后绝对有能力东山再起。我相信等《白骑士物语》、《最后的神迹》、《星之海洋 4》、《FF Ⅹ Ⅲ》等大作发售后，就是日本游戏界东山再起的标志！当然我是一个 RPG 迷，我在《FF Ⅻ》上花的时间超过了 650 个小时，我总是不停地玩，我准备一直玩到《FF Ⅹ Ⅲ》出来。我觉得你们应该多说点积极的日式次时代游戏信息，《喷》那样的文章太消极了，最好不要出现！

编 当前日本传统游戏的确处在低谷时期。在进入次世代后，角色扮演等传统游戏类型高投入、高风险的问题十分棘手，而休闲游戏市场份额的不断扩大，让日本游戏厂商的游戏开发重心有所偏移。日本游戏厂商在次世代技术力方面与欧美也的确存在着一定的差距。对于当前的形势，我们应该客观对待。您所说的撰稿人的文章观点过于消极，我们一定会多加注意，当然，作为媒体，也不能报喜不报忧，只是今后会更多地考虑玩家的情感与接受程度，尽可能不出现过激的观点。

为什么要出错呢？

广东 黄镜桦

最近，贵刊的错误比较多，我知道各位工作的辛苦与繁忙。接下来我要说的是我在一本书里看到的一件事，希望可以给贵社带来启示：

某出版社的领导有一次出访日本，与日方出版社谈及我们中国目前对出版社编校质量的规定时提到，出版物的出错率不超过万分之二为合格品。日本出版社的人听到后甚感惊奇，他们除了对我们制定"出错率标准"不能理解外，还连连反问："出版社为什么要出错呢？"

日本人的话让我很不服气，但日本出版社所达到的"精益求精"的水准，的确又令人不得不服。仅就日本讲谈社所采取的出版保证质量措施看，出版物确实不应该也不可能出现差错。讲谈社现有职工 1053 人，在机构设置上，除了有分工细密的编辑局、编辑部外，还特别设有负责审校文字与图片的校阅局，此部门有员工 160 人，相当于全社成员的 15%。

编 看到这封信时，我觉得非常惭愧。虽然我们一直在说努力不出错，但至今为止杂志中的错误依然没有被消灭；虽然半月刊因为出版周期的原因，与书籍相比在校对方面的确存在一些难度，但这不能成为出现错误的借口，也不能因此就放松了要求。所以请各位读者不要客气，有砖必拍，有错必纠，这样才能督促我们，离"精益求精"的标准更近一步。

本期问题

1. 本期杂志内容您最喜欢哪一个，最讨厌哪一个？请说明原因。
2. 你对本期的光盘内容有何评价？
3. 本期赠品"游戏城寨"别册你觉得怎么样？可读性如何？

5B 互动信箱礼品名单

获得PSP的读者

东莞 黄镜桦

广州	岑祺安	曲靖	崔秋韬	韶关	李伟健	丹东	王兆彬
佛山	岑伟权	上海	丁　鹏	启东	袁斐飞	蚌埠	许　成
邢台	王延军	武汉	詹奕晨	北海	刘德海	吴江	盛腾飞
鹿泉	高　涛	桂林	沈　洋	南宁	莫　鑫	盐城	辛东儒
内蒙古	张　敏	龙海	洪婷婷	准北	朱德强	安徽	朱　俊

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

小·编寄语

我们的共同口号——努力工作，拼命玩！

本期推荐

《杂的文》不杂

推荐人：多边形

《杂的文》出版已经有些时日了，但亦是韩寒最新的作品。韩寒的文字总是充满娱乐精神，看过之后总会让人笑得很欢实，例如他的《三重门》和《一座城池》；而同时他的文字又毫无遮掩地表露着犀利的批判精神，例如他的《通稿2003》。韩寒所写的东西，都是我们这一代人正在经历或者是经历过的，有粉丝把他捧为鲁迅，这实在是太过了些，但至少对于很多还迷惑着的人来说，他的文字还是能让你觉得轻松愉快，通体舒爽。《杂的文》中收录的大都是他博客上的文字，现在重新拿来捧读一番，也还是很有味道。



★虽然有些事情很难预料和防范，但是人与人之间的凝聚力和自身坚强的意志永远都是战胜困难所不可或缺的，在这里为经历过这一切的人们祝福和祈祷，希望永远存在，需要的只是重新站起来的勇气。

☆自从上期新的音乐栏目推出后，最近很多读者都来信向晴天提出了中肯的建议，其中也不乏向晴天推荐歌曲的。看来在下期的栏目中应该增加一个"读者打榜"的新栏目，让大家能接触到更多元化的音乐(并不局限于游戏，动漫方面也可)。并且为了能和杂志的内容互动，晴天在levelup.cn上的博客也在筹划中，以后大家可要多多捧场哦(笑)。

★《玛娜传奇》的PSP版延期到7月31号也意味着晴天有更多地时间来研究即将推出的PS2新作。老实说这次除了内容方面的大幅度强化外，自己更关心的是游戏的剧情，虽然用"友情事件"来调节气氛的做法很不错，但是"英雄拯救世界"的主基调也是时候该换换了。



▶《玛娜传奇2》限定版送的超卡哇伊"八音盒"，晴天和国内FANS的怨念物啊……T_T

本期个人签名

拥有良好的心理素质真的很重要！

▲"晁错是那种为了理想义无反顾一往无前的人。这样的人，往往受人崇敬，但也往往误人大事。也就是说，这种人只有'美学意义'，没有'现实意义'；作为小说人物十分好看，担任朝廷大臣就很可能误国误民。因为他的头脑中，只有'该不该做'，没有'能不能做'，而后者却恰恰是政治家必须考虑的……文章写得好的，事情不一定做得好；调子唱得高的，手段不一定高。高瞻远瞩的人，可能看不清细节；深谋远虑的人，可能看不见眼前。所谓知人善任，就是要把策划与执行、设计与操作区分开来，让他们各就各位。汉文帝欣赏晁错，却不委以重任授以实权，除晁错资历尚浅外，恐怕也有这方面的考虑。"这是易中天写的，今天的我读罢汗如雨下，心里怦怦跳。十几年前，我们历史老师说过几乎一样的话，而且是专门跟我讲的——为啥我那时很不以为然呢……

▲这次大地震，LU有热心的版主和会员加入志愿队伍到现场救援，在本期随刊赠送的别册里有他们的文字记录，这些热心和善良的网友让我身为——好吧——身为LU的荣誉版主，看到身边有这样的朋友，心里非常感动。另外说个故事：同学的老爹在灾区救了一个小孩救了一命，小孩在关键时刻推开老人，自己被塌下来的预制板砸得血肉模糊，当场死亡。那孩子完全不认识老人，老人直到现在也不知道孩子的姓名，甚至性别都记不清了……如果这事出现在小说里，你会相信吗？那同学最后说：这孩子要能长大，绝对是个纯爷们。看得我鼻子发酸。



本期个人签名

一颗心是孤独，两颗心是爱情，无数颗心是力量。

■2004年，我最快乐的事情就是在编辑部和同事们一起抢手柄打游戏到半夜三更，《WE》那时简直就是国民级游戏；

■2005年，我最快乐的事情就是每天打开邮箱挨个阅读来自五湖四海的读者Email，一封来信常常能让全屋人笑翻天；

■2006年，我最快乐的事情就是制作完一篇满意的"特别企划"后，捧着新书仔细反复阅读时那惬意的快感与自豪；

■2007年，我最快乐的事情就是当接踵而至的截稿日度过后，在家里贪婪地睡足觉，然后和朋友们共同畅饮的瞬间；

■2008年，当朋友们一个个离我远去后，我发现自己已经不再快乐。



本期个人签名

劝君更进一杯酒，西出阳关无故人

□"天地不仁，以万物为刍狗。"斯为浩劫，诚为国殇，汶川大地震像一块突如其来的黑纱，系在我们每个人的左臂。从来都是大难兴邦，手足同胞之情将我们系于一脉。当悲伤倾尽，有我们众志成城；当泪尽血续，有我们守望相助。若此，则天变仍不足畏，人言仍不足恤，我们仍将因此获得文明与前行之力。

△6月12日越来越近，有关《MGS4》的消息铺天盖地而来。Gouki跟我说，你看吧，等不到游戏发售我们就会知道这个游戏的所有了。我实在很害怕会有人忍不住提前剧透，若不是因为工作，我宁愿现在与互联网隔绝，只等那一天……



▲面对灾难时，我们中华民族如此的团结，如此的坚强。那几天每一次坐下来面对着电视的报道，都会被感动。

▲6月上旬的游戏实在是多得玩不过来，除了受众人瞩目的《忍龙II》和《MGS4》之外，个人还是比较关注《谍影重重》和《极速房车赛》这两个"潜力股"的。原创游戏给人的新鲜感感觉会更多一些吧。

▲有幸去了一趟街机厅，阔别已久的地方居然还是那么的熟悉，于是便坐下投币开战，没想到居然在十分钟内将手中的游戏币全部用完，看来以后还是老老实实在家闭户修炼吧……

本期个人签名

如夏花般绚烂。

○楼下有间便利店，我每天早上都去买一包早餐奶，两元，过了一个多月，涨价五毛；于是我换另外一个品牌还是卖两元的牛奶，买了一个月多，又涨价五毛；我一狠心，挑了一种比较贵的，四元一罐的牛奶，心想你这总没什么涨价空间了吧？结果今早一去，还是涨价五毛……我在想这家便利店是不是有个什么监控系统，一旦某位顾客持续买某种商品一个月以上，就自动涨价五毛……



×楼下另外一间便利店，店头常播放的一个广告，小孩儿有句台词，我怎么听怎么像"奶奶充值戴口罩"，有一日忍不住，在电视前驻足观赏，终于听懂了，原来是"奶奶炒的菜口干"，某调料品的广告……

本期个人签名

我誓死捍卫你的言论自由，但我同时保留揍你的权利。



■在这次汶川大地震中，我看到了那么多有血有肉的好人，从他们身上折射出的伟大情操令我肃然起敬、甚至是眼眶湿润。当然，在这次赈灾活动中我们也看到了极个别的“老鼠屎”，他们的言行是那么的丑陋，有些简直要气得你肝疼。感谢当今高度畅通的新闻媒介和无比强大的网络力量，使得这些小人的丑恶嘴脸被暴露在光天化日之下。

■写完上面这段话，我就有点坐不住了，恨不得现在就将那些“老鼠屎”拖出来“鞭尸”。

■除了大熊猫外，其实我国还有一种动物应该受到更多人的关注，它就是小熊猫。我一直认为动物保护组织对小熊猫的关注度不够。另外还有一种动物也是让我很担忧的，那就是金丝猴，其中关于滇金丝猴的报道更是几年都没有看到了。


▲小熊猫和大熊猫完全是两个物种，请各位不要误解了。

本期个人签名

长得一般，技术不行，还有男朋友，直接开除！



◆四川大地震牵动着所有人的心，最近除了工作，基本上就是在家看新闻，好几次看到新闻里报道都忍不住落泪，愿逝者安息，生者坚强。

◆因为女友来我家指导工作，所以《GTAⅣ》的进度停滞不前，不过我想怎么也会在6月12号之前把《GTAⅣ》给搞定吧，不然，就真的再也没时间了。

◆《游戏小说十年》中收录的《MGS2》小说由“谍海游龙”的站长RAY和我重新撰写，还请各位MGSer多多捧场；等《MGS4》等了差不多4年，等得人都有点疲了，建议有条件玩到《MGS4》的玩家现在就可以先重温一下《MGS2》，找找感觉热热身，让我们共同期待那句久违的“This is Snake”吧。

◆曼联一个月内两冠，特维斯果然就是有冠军命的人。自己最近在参加的一个大型杯赛里也球运颇佳，连连进球，5场小组赛结束之后射手榜排名第一，希望状态能够一直延续下去。

本期个人签名

默哀，祈祷，祝福。

[震撼]一位在地震中失去双亲的14岁女孩，在一条腿被压住无法挣脱的情况下，用身边的石头将自己的脚硬生生地砸断，然后爬出了废墟，最终获救……在巨大的天灾面前，有太多让人震撼的景象，但最让人震撼的还是面对灾难的人。生命的尊严在此刻变得至高无上。

[重温]“一个穷困的女孩在树林里孤独地走着，一路上，她遇到了好几个比较还要穷苦的人。她把自己仅有的一片面包给了一个瘦弱的小女孩，接着又把帽子、衣服、裤子都给了别人，她自己已经一无所有。夜晚，饥寒交迫的女孩仰望星空，突然天下的星星都掉落到了她的面前，变成了金币！从此，女孩过上了幸福的生活。”人是为了获得幸福而去奉献，还是因为无私奉献而获得幸福？这就是经典日剧《星之金币》带来的主题。而十年后的重温对于我来说，也有着更多的收获。

[语录]“我恨死感冒胶囊了！我每次吃感冒胶囊都会被卡住。用水送服的时候，胶囊就浮在上面，把水喝下去了，胶囊却还在嘴里；明明是竖着放到嘴里的，可到了嗓子眼，它又横过来，非要卡着我的喉咙。我甚至怀疑医学家是故意发明胶囊来和我作对的！”——美编NINA

本期个人签名

没变傻之前，我真的很聪明！





★从雪灾开始，我又恢复了大学时每天必买《参考消息》的习惯。《参考消息》尽管是以选载世界各地通讯社、报刊及互联网等媒体上的消息为主，但涉及的范围非常广，偶尔也会有游戏界的新闻出现。以我这个“业内人士”的眼光来看，这些新闻都翻译得非常专业，几乎没有疏漏，不愧是“万报之报”。

★汶川大地震后的一天早上，我拿起最新一期《参考消息》，急切地想要看看境外媒体对我国救灾工作的评价。当我正看着那满纸的赞誉之词时，突然耳边响起了国歌的声音——这是附近的小学正在举行升旗仪式。我为这个巧合激动不已，若不是身在大街之上，相信我早已泪流满面。

★我是编辑部内叫嚣买夏普920手机最凶的人，在火云购入920后，我反而退缩了。不是我出尔反尔，实在是920短信缺字的毛病对我来说太要命了。如果老编从此以后半夜里只给我打电话而不是发短信，我肯定会毫不犹豫地买下920来。

★因为女友的关系，花3个半小时“做”了一次头发，其间把《天龙八部》从第2回看到第9回。回头和多边形一说，他也有类似的遭遇，不禁惺惺相惜。到了晚上我才想起来，最近一段时间来每天都在进行的游泳健身怎么办？我这算不算是把钱往水里扔啊……



▶X360重制的《灵魂能力》，画面还不如8年前的DC版。据说这是因为XBLA游戏容量有限制，希望放开限制后能有更好的表现。

本期个人签名

买个游戏回来发现居然没碟，最近真够倒霉的。

1.自从上几期在“读编”中被D·S称为“猜一百遍也猜不到玛娜姓什么”之后，最近的读者来信中出现了一股竞猜高峰，其中有一个读者居然真的在信中写了一百个姓，很开心地留言道：这回我一定能猜中了吧(—_,—b)。还有两名几乎同时来信的读者一个坚信玛娜姓马，另一个则称姓牛……总之，我已经看出来了，这分明就是D·S在寻找嘲笑我的材料，大家一定不要上当啊。

2.最近我已经被楼下的游泳池弄到崩溃了，自从它开放之后玛娜就一直在计划着游泳，但不是天气不够热就是下雨或者加班，昨天赶了个大早回家，眼看天气正好，打开衣柜刚想换泳衣，居然发现两件泳衣都不知道被我塞到哪里去了，找了半个小时都没挖出来……(T_T)

3.最近一直不太敢接触电视和新闻，害怕看到太多关于灾难的消息，就连每天早上上班时车上的广播都会引起一阵心酸，感觉自己简直就像一个一触即发的水袋。希望灾难可以快点过去，勇气与笑容常伴每一个人。



本期个人签名

患上了最近盛行的双眼红肿病

★自从5月12日以来，一直关注着有关灾区的报道，这可能是我有生以来第一次在看新闻时数次落泪。所谓患难见真情，在灾难面前最能表现一个民族的团结，这悲情的半个月也是令人永远铭记的半个月。在那默哀的三分钟里，办公室里一片寂静，窗外汽笛长鸣，那一刻深刻体会了“举国之殇，全民同咽”的悲恸。

★“我终于知道曲终人散的寂寞，只有伤心人才有……”张宇的这首《曲终人散》是我们过去唱K时的必点曲目之一，因为每次都有一位男低音高手将此曲演绎得淋漓尽致，令闻者伤心、听者落泪，现在再听更是感慨良久。

★女友的生日刚好是在三天的哀悼日期间，我们买了个小蛋糕，在家里过了一个简简单单的生日。看着那些感人的新闻报道，我们都落泪了。这个生日却最让我记忆深刻。



本期个人签名

逝者安息，生者坚强。

戦場のヴァルキュリア
GALLIAN CHRONICLES

绝不认输的心

小说回廊 FICTION HALLWAY



《战场的女武神》剧情小说

人物介绍

威尔金·俊塔



第一次欧洲大战的英雄的儿子，在战争爆发后加入了义勇军担任第7小队的队长，并带领第7小队屡建奇功。他的性格非常平和温柔，从小就喜欢观察昆虫和鸟类，在大学中选修了自然科学，理想是在战争结束后成为一名教师。

罗姬



第7小队的队员之一，参军前是一名在酒吧中工作的歌手，“罗姬”就是她做歌手时期的艺名。虽然外表非常女性化，但事实上性格非常男孩子气，有什么不满意的就会立刻说出来，丝毫不会掩饰自己的想法。由于小时候的经历，她对达鲁库斯人非常厌恶，身为达鲁库斯人的伊莎拉也受到了她的严厉对待。

阿莉西亚·梅尔基奥特



开朗乐观的女主角，怀抱着成为面包师的梦想的她在战争开始后和威尔金一起加入了义勇军第7小队，担任辅佐威尔金的副官职务。由于拥有着强烈正义感，她非常喜欢帮助他人，并以自己的活泼与开朗感染着队伍中的同伴们。

拉尔格·波泰尔



第一次欧洲大战时就参加了军队的老兵，为人非常爽快粗犷，不拘小节，很容易就会让人产生亲切感。不论是年纪还是身材都在小队中首屈一指的他也像一个叔叔一样，十分信赖和照顾自己的战友。

伊莎拉·俊塔



出生不久后她的双亲就因为事故而去世了，转由父亲的好友俊塔将军抚养长大。虽然她的身上流淌着达鲁库斯的血液，但是在将军的家里却从未受到过任何偏见，被很好地抚养成人，也因此性格非常温柔，不论对谁都充满了爱心。虽然看起来非常柔弱，但是伊莎拉在小队中却也担任着技师的职务，能力相当优秀。

法尔迪奥·兰扎特



威尔金的朋友，在大学中选修的是考古系，不过除了朋友之外，两人的关系要更加接近于亲友，战争开始后，他也自发地加入了义勇军，并担任第1小队的队长。法尔迪奥的性格非常洒脱，也很擅长于处理各种不同的场合，是个能够让人学到很多东西的良师益友。

序幕 战争的号角



人的心是一件很奇妙的东西。

比我们想像的更坚强，也比我们想像的更脆弱。

因为各种原因，它会渐渐改变、褪色、扭曲，甚至消失，也会渐渐变得坚强、快乐，感染着身边的人们。

只是那些变化都如此缓慢，难以察觉。

然而，在一样东西面前，它改变得如此迅速，让人猝不及防。

那就是战争。

当战争的号角吹响，无论是人的心，或是人们自己，都似乎已经不再重要了，它们就像狂风中的草叶一般，只能随波逐流，默默接受世界对自己的一切改变。被毁灭的不光是有形的东西，更多的，是历经了无数岁月才形成的那些无形的宝物。

最可怕的地方莫过于此。

征历1935年，在一直以来都被东西两个大国所分割的欧洲大陆上，第二次欧洲大战爆发了。

由皇帝所统治的君主制国家东欧洲帝国联盟，以及共和国国家联盟大西洋联邦机构，为了争夺矿物资源“拉古奈特”终于正式吹响了战争的号角，欧洲大陆笼罩在了战火之中。



拥有压倒性战力的帝国军陆续越过国境发起进攻，他们的矛头不光针对联邦，还包括周边各个小国。为了夺取丰富的拉古奈特资源，帝国甚至向位于帝国和联邦中间的中立国家高卢公国发起了势如雪崩的猛烈攻击。在帝国军的强大攻势下，战火转瞬之间就将燃烧到高卢公国境内，与帝国接壤的小镇中的居民也因为恐慌纷纷离开自己居住的地方。

布鲁尔就是这样一个位于国境线上的小镇。

乡间干燥的黄泥路上，一家人迈着略带急躁的步伐向高卢公国境内的方向赶去，装载着行李的卡车在路面上扬起了阵阵尘土。母亲疼爱地帮女儿整了整头发，抬起头的时候，对面和自己反方向而行的路上，慢慢走来了一个斜挎着单肩书包的年轻人。

年轻人迈着从容不迫的步伐走在路上，他并不是逃难，而是正向着即将被战火笼罩的布鲁尔走去。

“已经三年没有走在这条路上了呢，真令人怀念啊……”年轻人环顾着周围的风车与农田，露出了愉快的笑容。

“啊！那个是……”目光落到路边的一个小溪里的时候，年轻人似乎看到了什么宝贝一样，三步并两步地跳了过去。

在清澈的溪水中，三条鳞片由于光线的反射而散发出红色与绿色的鱼悠然自得地摇动着尾巴。

“果然是光鳟啊，已经到了光鳟回到河里的季节了啊……”

好像没有看到逃难经过这里的居民们那惊异的眼光一样，年轻人把书包甩在河岸的草坪上，掏出一本小小的记事本，开始在纸上描绘起光鳟的模样来，并不时在旁边记下一些简短的描述。

在这个时候悠闲地进行自然写生确实是件奇怪的事情，不过年轻人似乎并不觉得自己这样做有什么问题。

与此同时，伴随着清脆的上膛声，一根枪管突然停在了年轻人的脑后。

“别动，慢慢举起双手。”枪管的主人一字一句地下达着命令，那是一个身材不高的年轻女孩，两条长长的辫子上绑着的红色头巾在蓝色制服的映衬下分外显眼，身边还跟着两个穿着制服的男人。少女用怀疑的眼神上下打量着年轻人，“以前没见过你呢……名字是？”

“我的名字是威尔金，你们是？”

“我们是布鲁尔的警卫队，我是分队长阿莉西亚。最近听说有帝国派来的间谍在这附近徘徊，我们正在巡逻。”说到这里，阿莉西亚警惕地看了一眼威尔金手中的记事本。

“啊……请相信我，我只是在画鱼的素描。”

“鱼的素描？在这种形势之下你还真有心情呐。”阿莉西亚和身边的两个警卫队成员面面相觑，“这些话还是到了办公室之后再慢慢说吧，把他抓起来。”

收到了分队长的命令，两个队员立刻一左一右夹起了威尔金的双手。

阿莉西亚仔细地翻查着从威尔金手中收缴的记事本，不过越是往后翻下去，越是让人觉得疑惑，从头到尾，除了一些对鱼、花和昆虫的素描之外似乎完全没有其他任何内容。

“你很擅长画画呢。”阿莉西亚不禁轻声赞叹着。

“所以我说我只是在画素描啊。”威尔金叹了口气，向阿莉西亚重申道，但是对方却将红润的嘴巴鼓了起来，固执地转过身去。





“不，这也可能是一种新的暗号，需要仔细的调查。”

仿佛是为了提醒威尔金，阿莉西亚特意将“仔细”两个字说得尤其清晰。

威尔金无奈地看了一眼打算和自己较真到底的阿莉西亚，放弃般地垂下了脑袋。

“哥哥！”

一声惊呼从不远处的栅栏上响了起来，随即，一个留着紫黑色短发的少女急匆匆地跑了过来，在四个分外显眼的人面前停了下来。

“哥哥，这是怎么回事？”

阿莉西亚仔细地左右审视着面前那张眼熟的脸，突然想起了自己究竟在哪里曾见过她。

“你好像是俊塔将军的……还没有避难去吗？”



俊塔将军是第一次欧洲大战时的战争英雄，虽然现在已经逝世，不过他的家人还是长期以来一直被民风质朴的布鲁尔居民们尊敬着，伊莎拉虽然并非将军的亲生女儿，不过作为养女也受到了镇民们同样的尊敬。看到了伊莎拉，阿莉西亚的表情也变得放松起来。

“我是俊塔的女儿，伊莎拉。”黑发的少女礼貌地点了点头，脸上泛出了一丝红晕，“今天我是来接哥哥……那个……现在被你们抓着的人……”

阿莉西亚眨了眨眼睛，这才将伊莎拉的话和实际联系在一起，不禁发出了一声小小的惊叫声。

由于在首都大学学习自然，再加上小时候就对自然非常有兴趣的缘故，威尔金不管到哪里都会忍不住做出一些奇怪的事情，时常被人所误会，因此，他对刚才发生的事情与其说是生气，倒不如说是觉得“其实也是没有办法的事”。

“对不起，看见你正在做记录……就以为是间谍了。”

阿莉西亚害羞地把记事本递给威尔金，鼓起来的嘴巴让威尔金觉得很像是某种可爱的小昆虫。

“没关系，本来就是容易引起误会的举动，不过从现在开始，我也会记住，自己可能也会被别人观察呢。”

威尔金毫不介意地露出了爽朗的笑容。

就在此时，几声尖锐的子弹声从阿莉西亚的耳边擦过。

阿莉西亚匆忙提醒大家全部趴下，在子弹射来的方向，几名全身武装的帝国士兵正举着枪向路边





正在逃难的行人开火。

几声枪响之后，曾与威尔金擦身而过的一家人霎时便倒在血泊之中。一名警卫队的队员也被子弹射中，佩枪掉落在阿莉西亚的身边。

“威尔金，会用枪吗？”阿莉西亚注视着不断射出子弹的帝国军，右手已经将枪抓了过来，瞄准站立着的巨大目标便是一发子弹。

“没问题，在军事训练课上学过。”

威尔金也将枪举在眼前，瞄向因为死了一个同伴而慌乱起来的帝国军，让伊莎拉躲到自己的背后。

敌人只不过是小规模的侦察队而已，即便是阿莉西亚和威尔金两个人也可以摆平，但是，当帝国军的尸体躺在面前的时候，阿莉西亚却并没有体会到为同胞们复仇的喜悦，相反，一股沉重的感觉压上了她的胸口。

原本每天都在身边的和平即将彻底消失，战争，已经开始了。

阿莉西亚轻轻地从腰间挂着的小包里掏出了几个毛茸茸的白色球体，轻轻在风中散去，毛茸茸的小球顺着风势沿着风车向上飘散开来，转眼间就消失在一望无际的晴空之中。

那是雪绒花的种子，阿莉西亚最喜欢的花。虽然小，但是花朵却开得很白、很美丽。

“为了保护这个镇子的居民，我必须战斗……”阿莉西亚仰望着仿佛将种子吞没了的湛蓝天空，像是下定了决心一样，紧紧握住了拳头。

“但是，在回忆这场战争的时候，希望可以想起，并不只有夺取生命，也有新的生命在这个时代诞生。”

白色的雪绒花种子随风打着小小的旋，一直飘进了无法逼视的蓝色天空中，不知道在哪里将会降落下来，扎根发芽。那晴空之下，少女稚气却又认真的表情无比耀眼，仿佛正在熠熠生辉。

这是战争爆发前在威尔金脑中留下最深刻记忆的一幕。

征历1935年3月15日，帝国对高卢公国发出了宣战布告，在高卢公国的境内，犹如怒涛般的侵略开始了。但是，在第二次欧洲大战中被人们认为只不过是一个小战场的这个国家，让人们见证了一场奇迹。

小国击退了拥有压倒性力量的军事大国的奇迹般的胜利。

埋藏在历史中的光与影、勇气与友情、迫害与偏见，以及在战火中诞生的爱的感动——这就是关于持续了七个月的这场战斗的纪录。

——伊莱努·柯南《高卢战线记》



第一幕 离开故乡

“这条路也变得很冷清了呢。”走在布鲁尔市区的石板路上，威尔金若有所思地轻声念叨着，将前来作客的阿莉西亚送回家的这条路上，周围熟悉的环境不禁激起了他对于三年前的回忆。

“因为和帝国之间的局势更加紧张了……大部分人都已经离开了布鲁尔。”阿莉西亚像是想到什么一样突然转过头来，“威尔金不想成为像父亲一样的军人吗？”

“嗯……我不打算成为军人，而是想成为一名教师。”威尔金一边迈着大大的步伐，一边向阿莉西亚解释道，“我从小就喜欢动物，昆虫、花草，大自然教会了我很多东西。父亲作为军人守卫国家……但是我不想作为军人，而要以我自己的方式保卫这个国家。”

“威尔金的……方法？”阿莉西尔揪起眉头，认真地思考了片刻，终于还是忍不住对威尔金投来了询问的目光。

未等威尔金做出回答，一阵剧烈的震动突然传了过来，似乎整个路面都随之跳动了一下，一枚导弹从空中飞来，准确无误地击中了布鲁尔的象征父





子风车上，风车的残骸纷纷落地。在居民们的尖叫声中，全副武装的帝国军和巨大的战车迅速冲入了城中，以猛烈的火力向残留在镇中的居民们身上扫去。

一霎那间，布鲁尔便变成了一片火海。

受到了帝国奇袭的布鲁尔不到两个小时就被帝国轻松地占领了，无数熟悉的人们，在这短短的两个小时中失去了一切，生命、亲人、尊严、甚至故乡。

曾经被绿色环绕的布鲁尔，如今却只是一片被火焰所包围的废墟，这场突如其来的突袭不光对于威尔金和阿莉西亚，对于所有人来说，都是一场难以忘却的噩梦。

“战争已经开始了……我明明已经做好了面对这种事情的觉悟，但是，看到自己出生的地方被破坏，许多人在一瞬间死去……还是不敢相信，居然发生了这样的事情。”

阿莉西亚凝望着远处的布鲁尔，眼角不禁流出了夹杂着悲伤与不甘的泪水。

威尔金将手搭在她的肩膀上，轻声道。

“看上去自由自在生活着的鸟和昆虫们也是有自己的领域的，而且，有着为了保护自己的领域而拼上性命战斗的习性，人类作为生物……也许也无法逃脱这种宿命吧……但是，看了生物之间的争夺之后，就会发现，跨越了种族之间隔阂而共存的情况也是存在的。”

“……共存？”阿莉西亚抬起头来，疑惑地望向威尔金。

“嗯，我想知道这种共存的原理，就是为了这个，才会去学习自然科学，如果知道了它的原理，也许就能推动人类的生活。然后……当有一天成为教师的时候，将这些传授给孩子们的话……就算不能彻底消除战争本身，也一定可以让人们携起手来，共同前进。”

“威尔金……”阿莉西亚惊讶地看着面前这个自己以为对自然之外的东西完全不感兴趣的男人，轻轻抹去了眼角的泪珠，“我们一定还会回到这里的吧。”

“嗯……一定会有那一天的。”

在布鲁尔沦陷于敌人的铁骑之下的那一天，现实与未来重重地撞击上了每一个人的心灵，逼迫着他们结束自己的青年时代，提前跨入一场共同的成人礼，为国家，为家乡，也为每一个重要的人付出





自己的力量。

在被战争的火焰所映红的布鲁尔郊外的山丘上，阿莉西亚和威尔金凝望着昔日美丽的家园，在自己的心中，默默地下了决定。

早晚有一天，一定会回到这里来。

布鲁尔沦陷之后，根据帝国军高卢侵略部队总司令马克斯米兰的计划，帝国军继续以战车为主的师甲军团向高卢发动攻击，陆续又控制了高卢东部的几个重要据点。

与此同时，形势陷于危难之中的高卢公国制定了鼓励普通民众加入义勇军共同抗敌的"国民皆兵制度"，随着布鲁尔幸存者一同撤离到首都兰多古利兹的威尔金、阿莉西亚和伊莎拉，也报名加入了义勇军。

义勇军中队的队长艾蕾诺亚·巴罗多是一名很严格的军人，在她的分配之下，威尔金、阿莉西亚和伊莎拉被分入了义勇军第7小队任职，威尔金担任队长，阿莉西亚被任命为中士，作为副官辅佐威尔金的工作，而伊莎拉则继承了生父的事业，在第7小队中以技师的身分对战车和装备进行维修与保养。

在接受完巴罗多队长的命令之后，一个一直在一边向威尔金张望的男人突然跳了出来，意外地大叫起来。

"没想到真的是你啊，威尔金·俊塔。"

"法尔迪奥！你也加入义勇军了？"

"嗯，因为已经和帝国军正式开战了，候补军官也陆续被分配到了这里。"

被称为法尔迪奥的男子是个相当俊朗的年轻人，举手投足的姿态也相当洒脱，可能是因为在军队中这种相遇太过巧合的缘故，巴罗多队长不禁感到有些意外。

"你们以前就认识？"

"嗯，他是我以前大学的同学，他选修的是自





然科学，我选的是考古学。真是惊讶啊，不久之前明明还是同学……今天就是战友了。"说着，法尔迪奥又发出一声感叹声，和威尔金紧紧地握手示意。

比威尔金要提前一段时间加入义勇军的法尔迪奥除了考古学之外，在大学中经过了系统的军事训练，取得了战车长和少尉的资格，在义勇军第1小队担任队长的职务。与法尔迪奥相同，威尔金虽然选修自然科学，不过在大学中也通过了正式的战车长资格考试。

但是，由于"英雄的儿子"这个身分，使第7小队的另外两名成员拉尔格·波泰尔和罗姬一直对巴罗多的任命有所不满，在正式战争的开始之前，队伍内部的矛盾已经渐渐开始萌发出来。

就在这未来还不甚明了的情况下，第7小队接到了第一次的战斗任务，攻占首都近郊的重要据点，巴塞尔大桥。

第二幕 不信任感



"巴塞尔大桥是连接兰多古利兹的重要通道，但是目前已经被帝国军所占领，根据报告，在大桥上布置的兵力数量非常庞大，我们第3中队必须在敌军的增援部队赶到之前，将大桥抢回来。"

巴罗多将目前的战况解释完毕后，向作战会议室中的战士们扫视了一眼，等待着他们提出的疑问，就在这时，会议室的大门被不客气地甩开来，一名穿着华贵的臃肿男子迈着缓慢的步子走了进来。

"呼呼，义勇军正在召开作战会议啊。"男子轻蔑地打量了一下会议室中的士兵们，用让人不快的口气调笑道："那么，真是期待这些民兵们的战斗成果啊。"

"既然防守巴塞尔大桥的正规军已经毫无建树地失败了，那么不管怎么样，还请期待我们的战果。"

虽然语气恭敬，但是巴罗多的回答却与男子针锋相对，一时之间，对方也为之语塞。

"不管怎么说，巴塞尔桥也是重要的战略要







点，我们一定会竭尽所能尽快夺回。"

"哼，那么就尽量加油吧。"男子尴尬地哼了一声，气哼哼地离开了作战会议室。

望着被用力甩上的门，威尔金轻声询问坐在身边的法尔迪奥，"刚才那个人是？"

"达门将军，中部方面军的总司令官。"法尔迪奥不屑地闭上了眼睛，"他是贵族出身，很敌视我们这些平民组织起来的义勇军。"

巴罗多似乎也很无奈地叹了口气，继续道，"夺回巴塞尔桥首先要攻占两岸的敌军据点，俊塔少尉，这次的任务就交给第7小队了，这是你们第一次作战，一定要小心行事。"

"是！"



“其他的小队加强警戒，期待你们的活跃表现，解散。”

作为第7小队的第一次战役，这次的形势并不容乐观，正规军虽然会协同义勇军一同作战，但是最重要的占领东西两岸敌军据点的任务都交给了义勇军担任先锋，直到桥头堡被义勇军控制之后，正规军才会出动。所有人都清楚，这是为了避免正规军受到的损失而决定牺牲平民组成的义勇军所制定的策略，但是处在达门将军麾下的义勇军并没有抗争的余地。

加入了军队，也就意味着无条件听从命令，不论是面对如何苛刻的环境。

“威尔金！”

阿莉西亚突然慌慌忙忙地冲进了会议室中，从她的表情看来，似乎发生了什么麻烦的事情。

“威尔金队长！队员起了一点冲突，请你和我一起去制止他们。”

阿莉西亚所说的冲突是在罗姬和伊莎拉之间展开的，当威尔金匆忙赶到的时候，两个女人正在谁也不甘示弱地瞪着对方，争执一触即发，而身材魁梧的拉尔格尴尬地站在一边，拿不准到底要不要介入其中。



“住手！”

威尔金匆匆地从街道的斜坡上跑下来，看到了队长的出现，罗姬愤愤地哼了一声，转而将愤怒的视线投向威尔金。

“到底出了什么事？”

“不说也应该知道吧，就是这个小鬼！为什么这个队伍里会有达鲁库斯人？”似乎单纯的质问还不能表达出罗姬的愤怒，她伸出一只手指向一声不吭的伊莎拉，“怎么可能和这种不吉利又肮脏的家伙一起作战！达鲁库斯人从很久以前开始，就是不做好事的瘟神！”

“我确实是达鲁库斯人，但也是和你们一样的人类。”伊莎拉轻轻地垂下眼睛，辩解道，“而且什么‘达鲁库斯的灾难’，只不过是没有历史根据的猜测罢了。”

“什么？你的意思是我在胡说八道？”罗姬更加愤怒地靠近了伊莎拉，眼看一场争执就要发生，威尔金慌忙上前阻止了罗姬。

“队长，我们可没办法和达鲁库斯人一起战斗啊。”一直沉默不语的拉尔格捻灭了手中的烟头，以挑衅的目光看着威尔金，“而且，一个毫无实战经验的小毛孩的话，也是没人愿意服从的。”

作为一个从第一次欧洲大战就加入了军队的老战士，拉尔格对威尔金这个刚从学校毕业的孩子会有抵制的情绪也是理所当然。

“既然对我的指挥能力这么没有信心，我们就打个赌怎么样。”威尔金平静地迎上拉尔格的目光，“我会在48小时之内夺回巴塞尔大桥，如果我的作战失败了，就辞去队长的职务，同时，如果作战成功的话……以后你们就要听从我的指示。”

尽管无论是阿莉西亚还是拉尔格都对威尔金的想法充满了疑惑，但是，年轻的队长却似乎已经打好了主意。

第二天清晨，太阳还未完全升起的时候，威尔金将队员召集到了巴塞尔河岸边，开始解说自己的计划。



“我们要从这里前往巴塞尔桥东岸的敌军据点，将其占领。”

“喂！你是想让我们去送死吗？这种人数去突破桥头堡怎么可能办到？”罗姬不敢相信地看了一眼前方的河流，红色头发都似乎随着她的愤怒变得更加赤红了一点。

“不，我不是要你们突破桥头堡，我们要突破的，是这条河。趁着早上的晨雾还没有散尽的时候渡过巴塞尔河，对东岸的敌军据点发动奇袭。”

“老大，你没有上过战场吧？”拉尔格不屑地皱起了眉头，“步兵乘船渡过河流马上就会被对岸的哨兵发现了。”

“这点我也考虑到了。伊莎拉整修的这辆优雅之白号战车经过了防水处理，几分钟潜过这条河应该是足够了。”

“但，但是，这条河只有船才能通过吧，战车怎么可能潜入这么深的水里！”拉尔格怀疑地看了巴塞尔河一眼。

“没关系，你看……”威尔金指了指漂浮在河水上的一些不知名植物，“这种植物广泛分布在河流下流与汽水域上部之间，只要观察过河流生态系统就会知道，这里要比其他地方的河岸浅上许多，即便是战车也可以从这里通过。”

“优雅之白号到达对岸之后消灭掉对岸的哨兵，之后威尔金队长便会发送信号弹通知我们，我





们乘坐河边的小船渡河与队长汇合，向据点发动攻击。”阿莉西亚向哑口无言的两人解说了接下来的作战计划。

“那么，作战开始！”

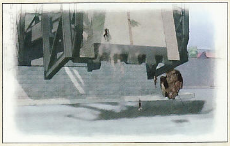
威尔金环顾着自己的战友，下达了发动攻击的命令。

正如所计划的一样，威尔金想出的渡河作战方式让第7小队顺利地将敌军打了个措手不及，一直在水中隐蔽着的战车直到岸边才从浓密的晨雾中行驶出来，哨兵们甚至还没有来得及发出信号就已经被全部解决。

占领桥头堡之后，随着巴塞尔大桥的机关启动，桥梁由中间缓缓断开，敌军所有驻扎在桥上的战车与士兵都像沙包一样被甩进了一眼望不到底的河水之中，瞬间即遭到了毁灭性的打击。

第一次作战就取得了巨大的胜利，笼罩在喜悦之中的罗姬和拉尔格，也默默认可了威尔金的队长身分。但是，队伍之间的矛盾并没有因此而彻底瓦解，罗姬对于达鲁库斯人的厌恶似乎已经深入骨髓，无论如何，与伊莎拉之间的敌意仍没有丝毫消减。

“算了，阿莉西亚，我已经习惯了。”反倒是伊莎拉似乎并不在意地劝解着想和罗姬理论的阿莉西亚，“我相信大家与达鲁库斯人和平相处的一天迟早会来临的。”



达鲁库斯的灾难，是很久以前流传下来的故事。

在距离现在的很多年之前，达鲁库斯人是在欧洲大陆各地广泛分布的民族，由于利用了拉古奈特能源而获得了强大的力量，他们烧毁了100个都市，夺去了数以百万计的人类与家畜的生命，这段被鲜血与杀戮所染红的历史，就是所谓的达鲁库斯灾难。

但是，伊莎拉坚信，这个可怕的故事并不是历史的真相，她并不以自己是达鲁库斯人为耻，也不因为别人对达鲁库斯的成见而耿耿于怀。

不管历史究竟是怎么样，希望不同的种族也能和平相处，看着伊莎拉坚强的身影，阿莉西亚也如此强烈地期盼着。

第三幕 瓦尔基里神殿的来访者

“真是的！这里到底是什么地方啊，不管走到哪里都只有树和草！”

“头都要晕了，都快不知道自己在哪里了。”

在库罗丁森林中行进了半天之后，四周看到的仍是一片相同的景色，罗姬和拉尔格不禁发起了牢骚。

虽然据说帝国军在这里设置了给侵略中部地区提供支援的补给基地，是一个非常重要的战略要点，但是迷失了方向感的不快体验无疑降低了队伍的士气，让本来就缺乏耐心的罗姬更加勤快地抱怨了起来。

尽管罗姬战争前曾在酒吧作过很长时间的歌手，但是不管怎么美丽的声音，在发牢骚的时候，还是会让人感到焦躁。

威尔金却似乎没有注意到身边不满的声音，而是对地上的一摊小东西产生了兴趣，伏在地上观察了半天之后，他回头来，招呼着阿莉西亚。

“帮我把这个东西拿一下。”

“威尔金，这个，是种子吗？”阿莉西亚仔细地对着光观察着威尔金交给自己的几个圆形黑色物体。



“不，是动物的粪便。”威尔金头也不回地回答道。

“哇啊！”阿莉西亚慌忙将手里的东西丢到远处，“怎么能让我拿这种东西嘛！”

“大家，来看看这里。”威尔金挥了挥手，仍旧伏在地上，在他所指向的地方，可以隐约看到一些草丛被踩过的痕迹。

“这是野兽们的通道，野兽会找出最适合的路径，然后把它作为自己的通道。”威尔金如释重负地站起身来，“就是因为这个，周围的树枝都被折断，草也被吃了，道路变得易于行走了。”

“也就是说，顺着这里走的话，也许就能很快走出森林了。”罗姬这才明白了威尔金的意思。

“嗯，敌人的补给基地一定就在附近。”威尔金点头道。

在经过了几次的战役之后，威尔金的威望已经渐渐在第7小队中建立了起来，虽然只不过是刚刚从学校毕业的年轻人，但是在他难以揣摩的行动之后，却总是能给战争带来胜利的转机。

或许，这就是在军人家庭中长大而渐渐培养出的能力吧。

在不知不觉中，原本对威尔金相当敌视的罗姬和拉尔格也渐渐地开始真心佩服起这个年轻的队长。

同样，也许是因为队长的亲切与温柔，第7小



队的气氛比起其他队伍来说，显然要更加融洽一些，即便只是在休息的间隙，阿莉西亚也会烘烤一些自己擅长的面包邀请所有人一起聚餐。

“从来没有吃过这么好吃的面包！你一定能成为很棒的面包师！”威尔金每次都非常开心地将一大盘面包一扫而光，然后露出满足的笑容。

一同经历过生死的战友之间的友情，总是在不经意间就已经渐渐发展了起来。

喜欢种植野菜的拉尔格，战争之后还想重新作回歌手的罗姬，正打算努力考取面包师资格的阿莉西亚……还有为了报道最新战况而一直跟随着第7小队的从军记者埃莱特，在一同出生入死的战争之中，最早的争执已经渐渐被大家所淡忘，取而代之的，是强烈的认同与亲切感。

虽然罗姬对伊莎拉的敌意仍然持续不消，但是伊莎拉并不感到烦恼，而是试图通过自己的努力得到认同。

“真是个懂事的女孩啊……”用法尔迪奥的话来说就是这样。

在帝国军因义勇军的突出表现节节败退而开始再度向中部地区派遣兵力的同时，高卢公国的队伍已经将帝国军一度压迫首都边界的战线推到了中部的巴里亚斯沙漠附近，而调查敌军在沙漠中详细情报的任务，也再一次交到了第7小队的手中。

很久之前，巴里亚斯沙漠还不是现在的这幅模样，而是一个繁华的城镇，在遭遇了“达鲁库斯灾难”之后，这里的文明才完全被消灭，形成了一片荒凉广袤的不毛之地。

帝国军为什么会在这个没有任何价值的沙漠中驻扎军队，这正是第7小队所想要了解的事情。

在向沙漠进军的路上，一座巨大的建筑突然出现了在地平线上，在荒芜的沙漠之中，这座保存尚且完好的建筑立刻吸引了所有人的视线。

“这种形状这么奇怪的建筑物还是第一次看到呢。”阿莉西亚歪起脑袋，上下打量着建筑物，露出了好奇的表情。

“这个遗迹是几千年之前瓦尔基里人建造出来



的神殿。”在这次作战中突然加入了第7小队的法尔迪奥兴奋地冲到了遗迹的面前，这次他的任务就是进入遗迹之中进行调查。

听到瓦尔基里人的同时，伊莎拉露出了一丝难以察觉的动摇的表情。

瓦尔基里是几千年之前，在欧洲历史上突然出现的古代民族，由于拥有当时的文明程度所无法想像的高级技术，而被人们认为是拥有神之力的民族。

瓦尔基里人出现之后，立刻对当时在欧洲大陆上肆虐的达鲁库斯人发起了攻击并结束了他们的统治。自此之后，失败的达鲁库斯人遭到了欧洲大陆人民的共同讨伐，沦落为最底层的劳动者，长久以来被迫从事着开采拉古奈特的工作，无论是在历史角度还是在生存的角度上，都被人们所彻底摒弃。

对于伊莎拉来说，瓦尔基里人或许也是一个会刺疼内心的词语吧。

但是，再之后，奇怪的是瓦尔基里人突然从历史中彻底消失了，没有任何历史书记述了他们消失的原因，就如气体的蒸发一样消失得干干净净，只剩下了一些建筑物，仍然证明着他们曾经存在于历史之中。



对于在大学中研究考古的法尔迪奥来说，这座瓦尔基里的神殿，无疑是千载难逢的宝物。

就在第7小队踏入神殿之中的时候，神殿里早已有其他人捷足先登。

来到神殿的是帝国军的高卢侵略部队总司令马克斯米兰，以及军队中为数不多的女将军之一，赛尔贝莉雅·布雷斯。

和第7小队不同，马克斯米兰这次的到来是有着自己明确目的的。

“赛尔贝莉雅，我想要的答案找到了么？”

马克斯米兰的耐心已经到了极限，忍不住出声催促着正在刻满了古代文字的墙面上细心阅读的赛尔贝莉雅。

虽然身处一片彻底的黑暗之中，但是赛尔贝莉雅的全身都散发着一股青色的荧光，将周围照亮了几分，随着她的手抚过墙壁，墙上的文字也共鸣一样变成了幽蓝色。

“找到了……被封印的古代之力所在之地，在这里提到了。”赛尔贝莉雅停顿了片刻，继续向下念道，“将大地烧毁的‘圣枪’……被封印在兰多古利兹，‘守护者’将圣枪封印在柱中，永远守护着这片土地。”

“是么，瓦尔基里的圣枪果然在兰多古利兹。”

“但是，殿下……要怎么才能控制圣枪呢？”

“呼呼……不用担心，可以偷走那支枪的东西已经完成了……”眼看着计划向着自己既定的目标顺利前进，马克斯米兰不禁发出了一阵愉悦的笑声。

“接下来，我想要成为欧洲大陆君主的理想，也指日可待了。”

第四幕 觉醒的征兆



顺着神殿的台阶走下去之后，竖立在威尔金、阿莉西亚和法尔迪奥三个人面前的，是一扇巨大的圆形巨门。阿莉西亚小心地走了过去，试探着碰了一下门扉，看起来沉重的巨门居然出人意料地打开了。

与门外不同，向里面走了几步，仿佛浓密到连风也无法穿过的黑暗就将三个人牢牢地包围起来，只有打开手电筒，才能隐约看到周围墙壁上刻着的古代文字，以及一条一直向下无限延伸下去的螺旋形阶梯。

但是，在这本该完全寂静的神殿内部，却传来了几声轻微到几乎无法听到的脚步声。

“威尔金……”阿莉西亚作了一个不要说话的动作，轻声道，“这里……有人。”

屏息听去，确实有一阵不易察觉的脚步声沿着台阶走上来，距离越来越近。最终，一个身着华贵长袍的男子轻轻踏上了台阶。

男子的长袍并不是一般的质地，白色的底色之上，只有皇室才能使用的金色丝线以精巧的手法编织在一起，与头上的金色皇冠交相辉映，而男子的身后，则跟着一名身材曼妙、眼神锐利的长发美女。

法尔迪奥的目光忍不住在那美人的身上停留了许久，不过他所在意的，是女子手中抱着的一把几乎与身体同样巨大的长枪。



“呼呼，除了我们，还有别人也来到这里了啊。”

男子见到了三名不速之客，不禁露出了意外的表情，“虽然不知道究竟是怎么找到的，不过这个神圣的地方可不是你们这种人应该来的。”

说罢，男人便径自顺着台阶向上走去，打算离开这个神殿。

在与男子擦身而过的时候，法尔迪奥突然想起了男子的身分。

“你是……马克斯米兰！”

听到了法尔迪奥的话，阿莉西亚立刻冲了出去，举起手中的佩枪想要阻止对方的离开。



几乎在她将手指押上扳机的瞬间，赛尔贝莉雅转过身来，挥起手中的长枪，摆好了迎战的姿势。

随着她的动作，一股幽蓝色的光芒自她的全身发出，照亮了周围的黑暗，几乎是压倒性的力量压迫着威尔金等人，面对着这不可思议的景象，阿莉西亚的手指悬在空中，迟迟无法扣下。

赛尔贝莉雅凌厉的目光扫过三名高卢的义勇军，那是久经沙场，已经习惯于杀戮的人所特有的镇定的目光。

就在这战斗一触即发的时候，马克斯米兰从容不迫地阻止了赛尔贝莉雅。

“并不是可怜你们的性命，只不过不想用血玷污了这里罢了，反正到了外面再决一胜负也不迟。”

“威尔金……”眼看着赛尔贝莉雅放下手中的长枪，阿莉西亚不知所措地望向身边的队长。

“威尔金？”听到这个名字的马克斯米兰饶有兴致地回过头来，打量着刚才根本没有注意的三个人，“夺回巴塞尔大桥和摧毁了补给基地的就是你吧？你使用的战术很巧妙啊。赛尔贝莉雅，我们走。”

在神殿中偶遇了马克斯米兰后，一场沙漠中的战争开始了。

以赛尔贝莉雅为首的帝国军向着义勇军发起了猛烈的攻势，虽然驻扎在沙漠中的帝国军人数并不多，但是拥有瓦尔基里血统的赛尔贝莉雅就像战场





上的女武神一样，点燃了所有帝国军的斗志。

即便是站在千军万马的战场上，燃烧在赛尔贝莉雅身边的蓝色火焰也分外显眼，巨大的长枪在战场中仿佛拥有着蛊惑人心的力量。

驾驶着优雅之白号战车的威尔金冲入了战场的最前线，但是，即便是威力足以摧毁一座小山丘的炮弹，也被赛尔贝莉雅手中的盾牌挡了下来，这股已经超越了人类所拥有的压倒性的力量，深深地震撼了义勇军的所有战士。

战场上的女武神。

直到这一刻，义勇军们才见到了传说中的神之力。

虽然赛尔贝莉雅并没有对义勇军赶尽杀绝，而是以保护马克斯米兰以第一要务撤离了战场，但是这一战的阴影，已经笼罩在了所有参与了战斗的军人心中，久久不能平复。

在这一战中，虽然义勇军取得了名义上的胜利，但是却遭遇到了战争开始以来最为惨重的伤亡，为了将帝国军彻底驱逐出沙漠之外，巴罗多队长只好派遣大量增援，同时向沙漠中的几个敌军据点发起攻击，利用兵力上的优势压制敌人的势力。

巴里亚斯虽然收复了，但是下一次再遇到赛尔贝莉雅的时候要怎样才能取得胜利，这个问题在威尔金的心中却仍然没有任何答案。

抱着这样的疑惑，不知不觉间，沙漠之战已经过去了几天，顺利完成了将敌人的残余士兵赶出沙漠任务的第7小队再度回到了营地之中。



由于长途跋涉与战斗的劳累，在作战会议室中，第7小队的几名队员都陷入了沉睡，当赶来找威尔金的法尔迪奥看到这一幕的时候，不禁露出了无奈而又欣慰的笑容。

“没办法，看来只有明天再来了。”说着，法尔迪奥便打算离开帐篷。但是，感觉敏锐的他又隐约觉得，这间房间里存在着什么奇怪的东西。

向着巨大的会议桌靠近了几步之后，法尔迪奥就看到了让自己在意的那样东西。

一片模糊的幽蓝色气体从会议桌的后面蔓延了出来，就像是有生命一样不停地变换着形态。

法尔迪奥清楚地记得这幽蓝色的光芒，和遗迹中在赛尔贝莉雅身上散发出的光芒一模一样。

而那幽蓝色气体所环绕着的中心，居然是正在沉睡之中的阿莉西亚。



第五幕 七月事件

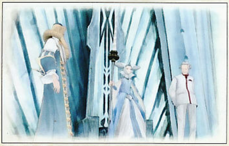
时间仿佛在转眼间就已经进入了7月，欧洲大陆迎来了战争开始后第一个夏天，回到了首都的义勇军暂时进入了短暂的休整期，等待着接下来更加严酷的战争。

在对于义勇军来说相对平静的7月的某一天，巴罗多队长突然带来了一个出人意料的命令。

“科蒂莉娅公主主持的晚宴将于明天晚上召开，作为在战争中表现突出的队长，威尔金，法尔迪奥，我希望你们两人届时可以参加。”

科蒂莉娅公主在高卢公国中，是一个立场非常尴尬的存在。从表面上来看，作为继承了古瓦尔基里人血脉而一直统治着高卢公国的兰多古利兹家族惟一传人，科蒂莉娅公主不论在身分还是实际意义上，都拥有着至高的地位。但事实上，前任国王过早驾崩，尚且年幼的公主没有能力主持国家事务，大权早已全部被先王的宰相波尔古所夺。

虽然民众们仍然将拥有瓦尔基里血统的公主视为支持着国家前进的精神象征与力量，但是，只要稍稍对政局有所了解的人就明白，科蒂莉娅公主不过是一个任人摆布的傀儡罢了。



在巴罗多队长的命令下达之后，不擅于应对这类场合的威尔金不禁无奈地皱起了眉头。但是时间一到，他还是身着礼服，和法尔迪奥准时站到了皇宫之前，作为义勇军的代表踏进了金碧辉煌的大厅。

所谓的晚宴，其实是个幌子。

召开宴会的真正目的是宰相波尔古擅自决定与联邦一方缔结和约，抛弃长久以来一直坚持的中立立场，加入联邦的阵营，并借助联邦的力量与帝国抗衡。

由于在宴会开始之前，消息灵通的记者埃莱特已经先在威尔金和法尔迪奥面前长舌了一通，所以在宴会开始前突然宣布的这个消息，并没有让威尔金感到吃惊。

“今天到场的贵族、绅士和淑女们，我现在感到从未有过的喜悦，联邦和高卢公国结盟，一定能使欧洲获得永久的和平与繁荣。”

盛装出席的科蒂莉娅公主身边，站立着神情倨傲的宰相波尔古与来自联邦的使者，在公主干巴巴地背完了并非出自本意的讲话之后，波尔古迫不及待地清了清嗓子，开始发表起自己的演讲。

“神圣的高卢的自由和尊严，正在遭受着帝国的蹂躏，但是，只要有永远受到女武神庇护的科蒂莉娅公主存在，我们是不会战败的！是这样吧，公主？”

“是……我是继承女武神之血的人，正义与我同在。”

面无表情地说完这句话后，公主坐回了王座之上。

来自联邦的使者装模作样地举起双手，鼓了几下掌。

“作为联邦的大使出访高卢公国，我感到无比喜悦。拥有丰富的拉古奈特资源，位于东部与西部的交界处的贵国，正是欧洲的要地！让我们联邦与贵国结盟，联手打倒帝国！”

“哼，无非是想自己控制这个欧洲的要地吧。”

一片近乎于寂静的沉默之中，威尔金听到身边的法尔迪奥轻声哼道。“真受不了这个想统一欧洲的联邦……”

“只要有我们联手，帝国根本不足为惧！”

“打倒帝国！全欧洲都将由我们和联邦来统治！”

王座上的使者和宰相还在发表着自己做作的演讲，法尔迪奥却已经懒得再听下去，不耐烦地离开了大厅。

法尔迪奥离开之后，无聊的晚餐会又持续了很久才终于散场，威尔金与巴罗多本打算迅速离开此地，却在大厅的走廊前正巧遇到了面色阴郁的科蒂莉娅公主。

匆匆向两名军官颔首致意，公主便打算离开走廊，但是一股从刚才起就一直在压抑着威尔金的想法鼓动着他，令他无法对晚餐会上的事情熟视无睹。

“科、科蒂莉娅公主！对于和联邦结盟的事情……您是否赞成？”

“俊塔少尉！”巴罗多慌忙打算制止威尔金的无礼，但是威尔金的表情却前所未有的认真。

“非常抱歉向您提出这个无礼的问题……只是，从今天在晚餐会上所见，您的意见似乎并没有得到应有的重视……”

科蒂莉娅公主的身躯微微颤动了一下，随即低下了头，轻声答道，“我的年纪尚幼，国政已完全交给摄政王波尔古掌管。拥有瓦尔基里血统的我，宿命就是守护高卢，为了这个，我个人的意志是不必要的。”

公主说完了话，未等威尔金有所反应，便匆匆地离开了走廊。

威尔金沉默地望向巴罗多，一时之间，也不知道究竟该说些什么。

看着科蒂莉娅公主毫无生气的表情，威尔金的眼前不禁浮现出了阿莉西亚每天都精神十足的身影。

但是，在这压抑的鸟笼之中，科蒂莉娅公主即便是想要飞翔，也不可能冲破无数根将她牢牢禁锢的铁丝吧。





虽然皇宫中正在举行盛大的晚餐会，但是驻扎在营地的士兵们却完全没有受到热烈气氛的感染，仍然如往常一样进行着自己日常的工作。

负责对战车及装备进行整顿的整备师里昂和库拉斯就打算借着这个放假的好时机，再检查一下小队的武器。然而，踏入建筑在地下的工作室之后，面前的一架庞然大物刹时吸引住了他们的全部注意。

那是一架几乎已经制作完工的飞机，在飞机的旁边，还被人细心地立上了一个“注意”的警示牌。

“这架飞机……难道是伊莎拉做的？”

好不容易将视线从飞机上移开，库拉斯才注意到正向飞机走来的伊莎拉，以及她正在进行的惊人的工作。虽然在第一次欧洲大战的时候已经有人成功进行了飞行实验，但是以个人的能力与时间，而且还是在战争的间隙中进行这样的工作，不禁让库拉斯惊叹。

“基础部分的架构已经结束了，再过一段时间，应该就可以彻底完成了吧。”伊莎拉迈着小小的步子走到飞机前。

“完成之后想去哪里？飞行横穿高卢？”里昂半开玩笑半好奇地问道。

“首先，想让哥哥坐上去。”说到威尔金，伊莎拉的脸上立刻浮现出了温柔的微笑，就连因睡眠不足而微微泛白的脸颊似乎都散发出了耀眼的光芒。

“小时候和哥哥一起观察野鸟的时候，哥哥说，希望可以和鸟一样，自由自在地在空中飞翔。我想让哥哥实现那个梦想，所以，就利用休息的时间一次做一点。”

“太厉害了！伊莎拉……”库拉斯围着飞机转了几圈，发出一阵由衷的赞叹，“伊莎拉，请你让我帮你一起制造飞机吧！”

“嗳？”

“我也想成为一个像伊莎拉这样的技师，想在帮助你的同时，也能学习到一些东西……无论如何请答应我！”

“也加上我一个吧！”里昂也激动地请求道，在两人的夹攻下，伊莎拉只好一半开心一半无奈地答应了他们的请求。

寂静的工作室中，突然传来了一阵尖锐的警报声，打断了三个人融洽的交谈。

“这声音……是紧急出击的警报声……”

库拉斯面带不安地抬起头来，观察着窗户外天空中的动静。

在首都深夜突然响起的警报声背后，必然出现了极为危险的特殊情况，但是，无论是身处地下室的技师还是在营地沉睡的士兵们都不会想到，居然会在首都发生这样匪夷所思的事情。

宴会结束之后，科蒂莉娅公主被来自于联邦的大使劫持了。

未完待续

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008 年 5 月 27 日～2008 年 7 月 10 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年5月26日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	693.99元人民币
100日元	6.73元人民币
100欧元	1095.50元人民币
100港币	88.95元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中黄色字体为下载游戏。

考验玩家荷包承受能力的时期又要来到了，《忍龙 II》和《MGS4》的连番轰炸一定会让不少玩家在6月直接宣告破产，《MGS4》对于没有入手PS3的玩家相信也会有巨大的吸引力，还在观望的玩家可以考虑出手了。这半个月并不只是美版游戏的天下，喜欢日式游戏的玩家依然可以考虑《玛娜传奇2》和《瓦尔哈拉骑士2》等游戏。

06.03 谍影重重

多机种 动作 ■Sierra Entertainment ■59.99 美元 ■对应机种为 PS3 及 X360 13岁以上玩家对应 推荐度 B

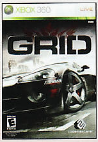


起初，我们对这款原创新作都没有什么认识，所以凭借经验判断《谍影重重》与其他平庸的电影、小说改编游戏一样。好在通过游戏的试玩版，从中我们发现了这款游戏有不少独到之处。凶狠、利落的现代格斗术，变化多端的QTE系统，这些都让《谍影重重》带给我们全新的体验。《谍影重重》号称电影化动作游戏，无论从观赏性还是手感上都达到了令人满意效果，特别是出色的打斗设计与电影中的表现一脉相承。观看本期Mini DVD，你会有更加直观的了解。6月3日让我们同伯恩一起亡命天涯。



06.03 极速房车赛 方格旗

多机种 竞速 ■Codemasters ■59.99 美元 ■对应机种为 PS3、X360 全年龄玩家对应 推荐度 B



本作是制作了“《科林·麦克雷》系列”的工作室在次世代推出的一款以房车赛为重点的竞速游戏。游戏采用的引擎是《尘土飞扬》的改良版，游戏的画面表现自然得到了进化，最直接的变化就是同屏车的数量大大增加。制作组表示这款游戏并不是为那些喜欢收集赛车和喜欢改装的人群设计的，这款游戏的关注重点只是赛车的体验本身。游戏开始你将作为一个初出茅庐的房车赛的新手，只有有限的车辆可以选择。当你赢得赛事后可以用所得的资金一步一步的壮大自己。



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 5 月			
27 日	深入敌后 雷神战争	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	主视角射击	59.99 美元
29 日	战斗幻想曲	Battle Fantasia	Arc System Works	格斗	5800 日元
		2008 年 6 月			
3 日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	59.99 美元
3 日	极速房车赛 方格旗	GRID	Codemasters	竞速	59.99 美元
3 日	谍影重重	Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	Sierra	动作	59.99 美元
3 日	乐高印第安纳·琼斯	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	59.99 美元
3 日	忍者龙剑传 II	忍者外传 II	Microsoft	动作	繁体中文版
5 日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	59.99 美元
5 日	龙珠 Z 界限突破	ドラゴンボールZ BURST LIMIT	NBGI	格斗	6800 日元
10 日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	59.99 美元
10 日	云斯顿赛车 09	NASCAR 09	EA	竞速	59.99 美元
16 日	最高指挥官	Supreme Commander	Aspyr	即时战略	59.99 美元
23 日	命令与征服 3 凯恩之怒	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	EA	即时战略	39.99 美元
23 日	上旋高手 3	Top Spin 3	2K Games	体育	59.99 美元
23 日	战地 恶人连	Battlefield: Bad Company	EA	主视角射击	59.99 美元
24 日	地狱男爵 恶魔科学	Hellboy: Science of Evil	Konami	动作	59.99 美元
24 日	向黑猩猩致敬	Hail to the Chimp	Gamecock Media Group	益智	59.99 美元
24 日	机器人总动员	WALL-E	THQ	动作	美版未定
24 日	鬼屋魔影 5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	59.99 美元
26 日	机动战士高达 特洛伊行动	Moble Suit Gundam: Troy operation	NBGI	主视角射击	6800 日元
29 日	吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	音乐	59.99 美元
		2008 年 7 月			
1 日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99 美元
7 日	虚幻竞技场 III	Unreal Tournament III	Midway	主视角射击	59.99 美元
7 日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	59.99 美元
8 日	北京奥运会 2008	Beijing 2008	SEGA	体育	59.99 美元
15 日	美国大学橄榄球 09	NCAA Football 09	EA	体育	59.99 美元
15 日	太空黑猩猩	Space Chimps	Brash	动作	49.99 美元
17 日	Clannad	Clannad	Prototype	文字冒险	日版未定
29 日	灵魂能力 IV	Soulcalibur IV	NBGI	格斗	59.99 美元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 5 月			
27 日	深入敌后 雷神战争	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	主视角射击	59.99 美元
29 日	战斗幻想曲	Battle Fantasia	Arc System Works	格斗	5800 日元
		2008 年 6 月			
3 日	致命惯性 EX	Fatal Inertia EX	Koei	竞速	29.99 美元
3 日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	59.99 美元
3 日	极速房车赛 方格旗	GRID	Codemasters	竞速	59.99 美元
3 日	谍影重重	Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	Sierra	动作	59.99 美元
3 日	乐高印第安纳·琼斯	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	59.99 美元
5 日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	59.99 美元
5 日	龙珠 Z 界限突破	ドラゴンボールZ BURST LIMIT	NBGI	格斗	6800 日元
10 日	云斯顿赛车 09	NASCAR 09	EA	竞速	59.99 美元
12 日	潜龙谍影 4 爱国者之枪	メタルギアソリッド4	Konami	动作	8800 日元
23 日	上旋高手 3	Top Spin 3	2K Games	体育	59.99 美元
23 日	战地 恶人连	Battlefield: Bad Company	EA	主视角射击	59.99 美元
24 日	向黑猩猩致敬	Hail to the Chimp	Gamecock Media Group	益智	59.99 美元
24 日	地狱男爵 恶魔科学	Hellboy: Science of Evil	Konami	动作	59.99 美元
24 日	霸王 炼狱觉醒	Overlord: Raising Hell	Codemasters	动作	美版未定
24 日	机器人总动员	WALL-E	THQ	动作	美版未定
29 日	吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	音乐	59.99 美元
		2008 年 7 月			
1 日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99 美元
3 日	头文字 D EXTREME STAGE	头文字 D EXTREME STAGE	SEGA	竞速	6800 日元
7 日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	59.99 美元
8 日	北京奥运会 2008	Beijing 2008	SEGA	体育	59.99 美元
17 日	泪洒三重冠	ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地	Aquaplus	策略角色扮演	6800 日元
24 日	死魂曲 新生	SIREN: New Translation	SCE	动作冒险	5980 日元
29 日	灵魂能力 IV	Soulcalibur IV	NBGI	格斗	59.99 美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 5 月			
29 日	玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们	マナケミア2 おちた学園と錬金術士たち	GUST	角色扮演	6800 日元
29 日	妖精物语 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ ～悠久の仁～	SystemSoft Alpha	角色扮演	6800 日元
29 日	恋爱学院 II P.S.	D.C. II P.S.	角川书店	文字冒险	7980 日元
29 日	梦幻游戏 朱雀异闻	ふしぎ游戏 朱雀异闻	Idea Factory	文字冒险	6800 日元
29 日	狂热节拍 14th	BeatMania IIDX 14 Gol d	Konami	音乐	7300 日元
29 日	终末少女幻想 Apocalipse	终末少女幻想 Apocalipse	Russell.cure	文字冒险	6800 日元
		2008 年 6 月			
3 日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	49.99 美元
3 日	乐高印第安纳·琼斯	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	49.99 美元
5 日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	49.99 美元
5 日	大奥记	大奥记	Global A Entertainment	文字冒险	5800 日元
10 日	云斯顿赛车 09	NASCAR 09	EA	竞速	49.99 美元
18 日	太空黑猩猩	Space Chimps	Brash	动作	美版未定
19 日	遥远的时空中 4	遥かな时空の中で 4	Koei	文字冒险	6800 日元
24 日	机器人总动员	WALL-E	THQ	动作	美版未定
24 日	鬼屋魔影 5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	49.99 美元
26 日	格斗之王 98 终极之战	The King of Fighters'98 Ultimate Match	SNK Playmore	格斗	4800 日元
26 日	战国 BASARA X	战国 BASARA X	Capcom	格斗	5980 日元
29 日	吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	音乐	49.99 美元
		2008 年 7 月			
10 日	女神异闻录 PERSONA4	ペルソナ4	Atlus	角色扮演	6980 日元
24 日	侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	SNK Playmore	格斗	4800 日元
24 日	实况棒球 15	实况パワフルポロ野球 15	Konami	体育	5980 日元
31 日	激情杀手	ドラスティックキラー	NBGI	文字冒险	6800 日元

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年5月			
29日	Clannad	Clannad	Prototype	文字冒险	5800日元
29日	妖精物语 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ ～悠久の仁～	SystemSoft Alpha	角色扮演	4800日元
29日	秋之回忆	Memories Off	CyberFront	文字冒险	6800日元
29日	秋之回忆 2	Memories Off 2nd	CyberFront	文字冒险	6800日元
29日	瓦尔哈拉骑士 2	ヴァルハラナイツ 2	Marvelous	角色扮演	4800日元
		2008年6月			
3日	乐高印第安纳・琼斯	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	39.99美元
17日	虚幻勇士 虚拟战争	Code Lyoko: Virtualize	Game Factory	动作	美版未定
17日	秘密特工叮当	Secret Agent Clank	SCEA	动作	29.99美元
19日	超级机器人大战 A 携带版	スーパーロボット大战 A ポータブル	Banpresto	策略角色扮演	6300日元
24日	地狱男爵 恶魔科学	Hellboy: Science of Evil	Konami	动作	59.99美元
24日	机器人总动员	WALL-E	THQ	动作	美版未定
26日	剑、魔法与学园	剑と魔法と学園モノ	Acquire	角色扮演	4800日元
26日	水月 携带版	水月 ポータブル	GN Software	文字冒险	4800日元
26日	赛马大亨 6 2008	ウイニングポスト 6 2008	Koei	模拟育成	4800日元
		2008年7月			
15日	美国大学橄榄球 09	NCAA Football 09	EA	体育	39.99美元
17日	高达 战斗领域	ガンダムバトルユニバース	NBGI	动作射击	4800日元
24日	无限回廊 古城之梦	インフィニットループ 古城が见せた梦	日本一	益智	4800日元
24日	英雄传说 空之轨迹 the 3rd	英雄传说 空の轨迹 the 3rd	Falcom	角色扮演	4800日元
24日	罪恶装备 XX ACCENT CORE PLUS	GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS	Arc System Works	格斗	3800日元
31日	梦幻之星 携带版	ファンタシースターポータブル	SEGA	角色扮演	4800日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年5月			
20日	役满 Wii 井出洋介的健康麻将	役满 Wii 井出洋介の健康麻将	Nintendo	桌面棋牌	1000Wii Point
27日	救援英雄	Emergency Heroes	Ubisoft	竞速	49.99美元
27日	小死神 邪恶本质	Death Jr.: Root of Evil	Eidos	动作	美版未定
29日	家庭训练机	ファミリートレーナー	NBGI	体育	6800日元
		2008年6月			
3日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	49.99美元
3日	乐高印第安纳・琼斯	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	49.99美元
3日	疯狂赛车 冲撞	Wacky Races: Crash & Dash	Warner Bros.	竞速	美版未定
5日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	49.99美元
5日	风来的西林 3 机关屋中沉睡的公主	不思议のダンジョン风来のシレン 3 からくり屋敷の眠り姫	SEGA	角色扮演	6800日元
17日	神奇世界 主题乐园	Wonder World Amusement Park	Majesco	动作	49.99美元
19日	遥远的时空中 4	遥かな时空の中で 4	Koei	文字冒险	6800日元
19日	超级马里奥棒球场 家庭棒球赛	スーパーマリオスタジアム ファミリーベースボール	Nintendo	体育	5800日元
22日	摇滚乐队	Rock Band	MTV	音乐	美版未定
23日	上旋高手 3	Top Spin 3	2K Games	体育	49.99美元
24日	鬼屋魔影 5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	49.99美元
24日	沙滩运动会	Big Beach Sports	THQ	体育	39.99美元
24日	机器人总动员	WALL-E	THQ	动作	美版未定
26日	仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	テイルズ オブ シンフォニア ラタトスクの骑士	NBGI	角色扮演	6800日元
29日	吉他英雄 史密斯飞船	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	音乐	49.99美元
		2008年7月			
10日	生化危机 0	Biohazard 0	Capcom	动作冒险	日版未定
10日	多卡邦王国 Wii	ドカポンキングダム for Wii	Sting	桌面棋牌	5800日元
24日	侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	SNK Playmore	格斗	4800日元
24日	实况棒球 15	实况パワフルボロ野球 15	Konami	体育	5980日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年5月			
29日	无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇	无限のフロンティア スーパーロボット大战 OG サーガ	Banpresto	角色扮演	5800日元
29日	前线任务 2089	フロントミッション 2089 ボーダー オブ マッドネス	Square Enix	策略	4800日元
29日	深邃水族馆 奇迹的深海	ディービヤクアリウム 奇迹の深海	Ertain	模拟育成	3800日元
29日	丧尸式 英语力苏生术 死亡英语	ゾンビ式 英语力苏生术 ENGLISH OF THE DEAD	SEGA	益智	3800日元
		2008年6月			
3日	疯狂赛车 冲撞	Wacky Races: Crash & Dash	Warner Bros.	竞速	美版未定
3日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	39.99美元
3日	极速房车赛 方格旗	GRID	Codemasters	竞速	39.99美元
3日	乐高印第安纳・琼斯	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	39.99美元
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	39.99美元
10日	唐・金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	29.99美元
10日	虚幻勇士 毁灭夏之纳	Code Lyoko: Fall of X.A.N.A	Game Factory	角色扮演	美版未定
19日	圣魔战记 创世纪	スペクトラルフォース ジェネシス	Idea Factory	策略角色扮演	4800日元
22日	吉他英雄 巡回演出	Guitar Hero: On Tour	Activision	音乐	49.99美元
23日	上旋高手 3	Top Spin 3	2K Games	体育	39.99美元
24日	机器人总动员	WALL-E	THQ	动作	美版未定
24日	钢铁食神 极限烹饪	Iron Chef America: Supreme Cuisine	Destineer	动作	美版未定
26日	死神 BLEACH 第三幻影	BLEACH ザ・サード・ファントム	SEGA	策略角色扮演	4800日元
26日	魔界战记 魔界王子与红月	魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月	日本一	策略角色扮演	4800日元
26日	大合奏 乐团兄弟 DX	大合奏 バンドブラザーズ DX	Nintendo	音乐	4800日元
		2008年7月			
3日	七日死游戏	ナナシ ノ ゲエム	Square Enix	文字冒险	4800日元
10日	多卡邦之旅 友情对决	ドカポンジャーニー! なかよくケンカしてっ	Sting	桌面棋牌	4800日元
10日	改造节奏大战 龙剑战记 2	カスタムビート バトル ドラグレイド 2	NBGI	动作角色扮演	4800日元
10日	鬼太郎 妖怪大激战	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	动作	4800日元
10日	火影忍者 疾风传 激突! 鸣人 VS 佐助	NARUTO-ナルト-疾风传 激突! ナルト VS サスケ	Takaratomy	动作	4800日元
17日	合金弹头 7	メタルスラッグ 7	SNK Playmore	射击	4800日元
17日	勇者斗恶龙 V	ドラゴンクエスト V	Square Enix	角色扮演	5490日元
31日	脸红心跳魔女神判 2	どきどき魔女神判 2	SNK Playmore	文字冒险	4800日元
31日	信长的野望 DS2	信长の野望 DS2	Koei	策略	4800日元

06.03 忍者龙剑传 II

X360 动作 ■Microsoft ■59.99美元 ■无对应周边 17岁以上玩家对应 推荐度 S



X360独占的头号动作大戏，其名字在动作游戏玩家中早已经是如雷贯耳。野心勃勃的Team Ninja在个性老大坂垣伴信的带领下这次要让全世界玩家见识一下，什么才是真正值得炫耀的动作游戏。坂垣伴信日前在接受记者采访时表示："我认为在这款游戏中我们已经实现所有的目标，除此之外别无所求。"目前为止，我们已知的主武器就有8种，再加上无数的新动作、新敌人、新场景……所以说除非你受不了游戏中血腥表现，不然你根本找不到一条不玩《忍龙 II》的理由。



06.05 风来的西林 3 机关屋中沉睡的公主

Wii 角色扮演 ■SEGA ■6800日元 ■对应 WiiConnect24 12岁以上玩家对应 推荐度 B



《风来的西林》的最新作在经过了一次延期后终于即将发售了，这一次玩家要操作长大了的青年西林与他的朋友探索未知的迷宫，并解开隐藏在神秘机关屋中的秘密。虽然游戏并没有太多针对Wii在操作上进行的改变，不过游戏的可玩性没有任何下降，而且对于系列FANS来说反倒更加有亲切感，另外，本作在继承系列前作要素的基础上还进行了大幅革新，并采用了全新的"道具成长系统"，据说耐玩度将达到原来的120%，热爱一遍又一遍探索迷宫的玩家就从现在开始关注吧。



06.05 龙珠 Z 界限突破

多机种 格斗 ■NBGI ■6800日元 ■对应机种为PS3、X360 全年龄玩家对应 推荐度 B



本作是"《龙珠Z》系列"登陆次世代平台的首款作品，游戏由《龙珠Z 武道会》等格斗作品的Dimps Corporation公司开发。本作力图给玩家更有魄力的龙珠世界，分辨率提高，画面效果更佳绚丽，色彩更丰富，人物动起来后的感觉对原著的还原度相当高。战斗中加入的特殊事件将会带领玩家重温原著中的各种情节，但是玩家必须在战斗中完成特定的任务才能触发这些事件。这些事件的完成度对过关时的评价也有影响。游戏中人物也比想像中的要多，布欧等都会登场。





北通天下聚会

天津！我们的第一次

聚会主题	"北通天下聚会"天津《怪物猎人》主题交流会
聚会时间	2008年5月25日
聚会地点	天津市南楼避风堂
聚会报道	http://bbs.levelup.cn/showtopic-619945.aspx

对于我来说，对于天津玩家来说，这都是我们的第一次。其实啊，和许多大城市比起来，天津玩家确实算不上太多，不过这都扑灭不了我们的热情。哦，激动过头了，我来自我介绍一下，我是本次聚会的发起者，也是本次"天津《怪物猎人》主题交流会"全权负责人傲气。看着Levelup上全国那么多地区都举办了自己的"天下聚会"，喜欢热闹的我实在坐不住了，于是就申请了这次天津地区的"天下聚会"。整个聚会流程比我想像中要顺利许多，经过一周延期，5月25号，我们终于在天津南楼的避风堂搞起了这次《怪物猎人》主题交流会。



■本次聚会有好几对儿都来了哦，这是其中的一对主力哦！

来到这里的朋友都是头一次见面，稍许的陌生感反而给我们带来了不少的新鲜感。大家都是游戏人嘛，经过一番家长里短，我们很快就找到了共同话题，然后就是捉对开战了。时下最热门的《MHP2G》自然是首选了。令我们感到意外的是，在本次参加"天津《怪物猎人》主题交流会"的玩家中，居然有人不辞辛苦的带了自己的PS3，还有专用格斗摇杆呢！这让我们的聚会又增加一项助兴的内容。最后我们的聚会变成了一场实实在在的交流会，有的玩家专心投入到《怪物猎人》的猎场，更喜欢《山脊赛车》的我则和几个同好飚起来了，有几个玩家开始专心体验起了PS3。



■不要笑我们人少好不好，最后合影的时候好多人都离开了。

玩也玩了，比也比了，虽然我个人最终获得了《山脊赛车》的第一名，不过我还是发扬风格，把本次大奖——北通周边套装让给了其他玩家，关键大家在一起玩的开心，交流愉快是最主要的。当天色暗下来之后，大家渐渐离开，不过我晚上就收到不少朋友的电话，他们都在询问：下次聚会是什么时候啊？



▲参加《怪物猎人》组的比赛的朋友那是相当投入啊。



▲笔记本、格斗摇杆、PS3……反正能带的东西我们都带上了。瞧，这几位开始玩起模拟器来了。



大家好，我是ACE飞行员。或许是本人喜欢交朋友，总能在大家中制造笑声的缘故吧，前几天，领导把我叫到办公室，对我语重心长的说道："你来专门负责"天下聚会"如何？"想着能和更多读者朋友交流是多么有面子的事儿啊，当时我就爽快地答应了。因此，从下期开始，我本人的身影将更加活跃，以后我将和各地聚会负责人以及希望参加聚会的玩家朋友们时刻保持联系，让我们一同努力将"天下聚会"办成TVgame玩家最欢乐的活动吧！希望筹办聚会，有一定组织能力和强烈责任感的玩家请发Email与我取得联系吧。

天下聚会专用邮箱：lujuhui@vip.163.com

参加"天下聚会"，很简单

如果你有信心举办聚会，如果你还没有参加过聚会，那就赶紧行动吧。当然你也可以发邮件给我ACE飞行员，我将帮你完成心愿。

我要组织聚会

要想顺利发布你的聚会信息，只需以下3步：

1 申请聚会

在"天下聚会"的首页点击这个绿色的"聚会申请"按钮，进入到聚会的资料填写页面。

2 填写表单

请在该页面里填写你的聚会信息，为使你的聚会顺利通过审核并发布出来，请务必将城市、地点、联系方式写明无误。并注意：请先在levelup社区的天下聚会版块选择对应城市发布你要召集大家报名的帖子（发在论坛其他版块的无效），再将报名帖的网址填入"论坛报名帖地址"这一项，聚会的内容请尽量详尽、明晰，以方便参加的玩友查阅浏览。确认填写无误后，点击"提交"就可以了。

3 聚会确认

之后，天下聚会的网站编辑会在后台按照填入的信息以及联系方式与组织者进行核对，确认后便会审核通过，你的聚会就成功申请了！

我要参加聚会

要想参加一场有趣的聚会，只需以下2步：

1 查看聚会信息

其实很简单，先在浏览器里打开天下聚会的官方网址
http://juhui.levelup.cn
你可以在页面上的"聚会速递"、"聚会日历"，以及顶部的地图上分别按照标题、时间、地点等条件查找自己城市即将要举办聚会。点击进入，就可以察看相应的聚会信息。

2 联系聚会负责人

之后你便可以按照页面上的具体时间和地点参加聚会了，凡是在"天下聚会"页面发布的聚会信息都是可靠、经过认证的，不过可能会有时间地点临时更改的情况出现，因此建议大家参加聚会前最好先按页面上组织者的联系方式与他们取得联系，并做好及时沟通，这样才能确保你顺利参加活动。

天下聚会官方网址 http://juhui.levelup.cn

游戏机实用技术 掌机王SP 游戏城寨 levelup.cn PSP
本次活动奖品由北通独家赞助。